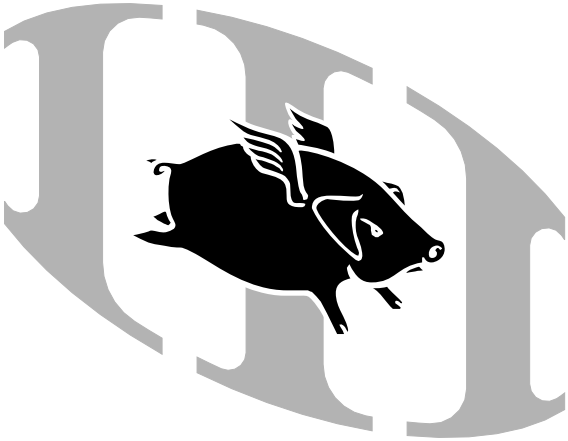


Wholehog III

User Manual

Version 1.3.8-ES

Wholehog III: User Manual

Flying Pig Systems

por Nick Hunt y Matt Haskins

Copyright

© High End Systems, Inc. 2002-2006, All Rights Reserved.

Changes

Information and specifications in this document are subject to change without notice. High End Systems, Inc. assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in this manual.

Trademarks

High End Systems, the Flying Pig Systems logo, the Wholehog, Wholehog II, and Wholehog III logos are registered trademarks of High End Systems, Inc., or High End Systems, Europe Ltd. Flying Pig Systems, Effects Engine and Hog are registered trade marks of Flying Pig Systems.

All other brand names and product names used in this book are trademarks, registered trademarks, or trade names of their respective holders.

FCC Information

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference, in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

Advertencia De Modificación Del Producto

Los productos de High End Systems están diseñados y fabricados para cumplir los requisitos de las reglamentaciones de seguridad de los Estados Unidos e internacionales. Las modificaciones al producto podrían afectar la seguridad y dejar al producto fuera de conformidad con las normas de seguridad relevantes.

Product Modification Warning

High End Systems products are designed and manufactured to meet the requirements of United States and International safety regulations. Modifications to the product could affect safety and render the product non-compliant to relevant safety standards.

Mise En Garde Contre La Modification Du Produit

Les produits High End Systems sont conçus et fabriqués conformément aux exigences des règlements internationaux de sécurité. Toute modification du produit peut entraîner sa non conformité aux normes de sécurité en vigueur.

Produktmodifikationswarnung

Design und Herstellung von High End Systems entsprechen den Anforderungen der U.S. Amerikanischen und internationalen Sicherheitsvorschriften. Abänderungen dieses Produktes können dessen Sicherheit beeinträchtigen und unter Umständen gegen die diesbezüglichen Sicherheitsnormen verstoßen.

Avvertenza Sulla Modifica Del Prodotto

I prodotti di High End Systems sono stati progettati e fabbricati per soddisfare i requisiti delle normative di sicurezza statunitensi ed internazionali. Qualsiasi modifica al prodotto potrebbe pregiudicare la sicurezza e rendere il prodotto non conforme agli standard di sicurezza pertinenti.

製品変更に対する警告

High End Systems 製品はアメリカ合衆国及び、国際安全基準の必要条件を満たすよう設計及び製造されています。この為、製品に対する変更は安全に対して影響を及ぼす場合及び、関連安全基準に満たない状態にする場合があります。

Informacion Importante De Seguridad

En el *Información Importante De Seguridad (p.381)* se encuentran instrucciones sobre protección continua contra incendios, descarga eléctrica y lesiones personales.

Lea, por favor, todas las instrucciones antes del ensamblaje, montaje y operación de este equipo.

Important Safety Information

Instructions pertaining to continued protection against fire, electric shock, and injury to persons are found in *Safety Information (p.379)*.

Please read all instructions prior to assembling, mounting, and operating this equipment.

Important: Informations De Sécurité

Les instructions se rapportant à la protection permanente contre les incendies, l'électrocution et aux blessures corporelles se trouvent dans *Importantes Informations Sur La Sécurité (p.380)*.

Veuillez lire toutes les instructions avant d'assembler, de monter ou d'utiliser cet équipement.

Wichtige Sicherheitshinweise

Sicherheitsanleitungen zum Schutz gegen Feuer, elektrischen Schlag und Verletzung von Personen finden Sie in *Wichtige Hinweise Für Ihre Sicherheit (p.380)*.

Vor der Montage, dem Zusammenbau und der Inbetriebnahme dieses Geräts alle Anleitungen sorgfältig durchlesen.

Informazioni Importanti Di Sicurezza

Le istruzioni sulla protezione da incendi, folgorazione e infortuni sono contenute nell *Sezione 38.5, «Importanti Informazioni Di Sicurezza»*.

Si prega di leggere tutte le istruzioni prima di assemblare, montare e azionare l'apparecchiatura.

重要な安全に関する情報

継続した火災、感電、及び、人の負傷からの保護に関する指示は、安全に関する情報 *(p.383)* を参照して下さい。

この装置を組み立て、設置、操作等を行う前に全ての指示を読んで下さい。

Warranty Information

Limited Warranty: Unless otherwise stated, your product is covered by a one year parts and labour limited warranty. It is the owner's responsibility to furnish receipts or invoices for verification of purchase, date, and dealer or distributor. If purchase date cannot be provided, date of manufacture will be used to determine warranty period.

Returning an Item Under Warranty for Repair: It is necessary to obtain a Return Material Authorization (RMA) number from your dealer or point of purchase BEFORE any units are returned for repair. The manufacturer will make the final determination as to whether or not the unit is covered by warranty.

Any Product unit or parts returned to High End Systems must be packaged in a suitable manner to ensure the protection of such Product unit or parts, and such package shall be clearly and prominently marked to indicate that the package contains returned Product units or parts and with an RMA number. Accompany all returned

Product units or parts with a written explanation of the alleged problem or malfunction. Ship returned Product units or parts to: 53 Northfield Road, London, W13 9SY, UK.

Note: Freight Damage Claims are invalid for products shipped in non-factory boxes and packing materials.

Freight: All shipping will be paid by the purchaser. Under no circumstances will freight collect shipments be accepted.

REPAIR OR REPLACEMENT AS PROVIDED FOR UNDER THIS WARRANTY IS THE EXCLUSIVE REMEDY OF THE CONSUMER. HIGH END SYSTEMS, INC. MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO ANY PRODUCT, AND HIGH END SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. HIGH END SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGE, INCLUDING LOST PROFITS, SUSTAINED OR INCURRED IN CONNECTION WITH ANY PRODUCT OR CAUSED BY PRODUCT DEFECTS OR THE PARTIAL OR TOTAL FAILURE OF ANY PRODUCT REGARDLESS OF THE FORM OF ACTION, WHETHER IN CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), STRICT LIABILITY OR OTHERWISE, AND WHETHER OR NOT SUCH DAMAGE WAS FORESEEN OR UNFORESEEN.

Warranty is void if the product is misused, damaged, modified in any way, or for unauthorized repairs or parts. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights specific to your locality.

Declaration of Conformity

According to ISO/IEC Guide 22 and EN45104

Manufacturer's name:	High End Systems
Distributor's name:	High End Systems
Distributor's address:	2105 Gracy Farms Lane, Austin TX 78758, USA

Declares that the product:

Product Name:	Wholehog III
Product Number:	All
Product Options:	All

Conforms to the following EEC directives:

73/23/EEC, as amended by 93/68/EEC

89/336/EEC, as amended by 92/31/EEC and 93/68/EEC

Equipment referred to in this declaration of conformity was first manufactured in compliance with the following standards in 2002:

Safety:	EN60950:2000
EMC:	EN55103-1:1996 (E2)
	EN55103-2:1996 (E2)

I, the undersigned, hereby declare that the equipment specified above conforms to the above Directives and Standards.

Kenneth Stuart Hansen, Compliance Engineer

30 May 2002

Tabla de contenidos

I: Introduction 1
1: Getting Started 3
1.1 Por donde empezar 3
1.2 Key 3
2: Nuevos usuarios de Mesas de Iluminación móvil 5
2.1 El interface de usuario 5
2.2 Refiriendo a los Aparatos 5
2.3 Paletas 6
2.4 Tracking 6
2.4.1 Cambios de Tracking a través 7
2.4.2 Cues simultaneas 7
2.4.3 Mantener Estado 8
2.5 Multiples Playbacks y Cuelists 8
2.6 HTP y LTP 9
2.7 Tiempos Individuales para cada Parameter 9
3: Usuarios de Wholehog II 11
3.1 Trabajo en red 11
3.1.1 Múltiples mesas en un mismo Show 11
3.1.2 Multiples Shows en la RED 11
3.2 El Panel Frontal 11
3.2.1 Faders 12
3.2.2 Trackball 12
3.2.3 Ruedas Verticales 12
3.2.4 Nuevas Teclas 12
3.2.5 Pantallas táctiles 12
3.3 Nuevas Características de Reproducción 12
3.4 El Motor de Efectos 13
3.5 Abstracción 13
3.5.1 Unidades de Palabra Real 13
3.5.2 Parameters 14
3.5.3 Aparatos Intercambiables 14
3.6 Coincidencia de Color 14
3.6.1 Modelos de Color 15
3.6.2 Sistema de Coincidencia de Color 16
3.7 Funciones Nuevas y Racionalizadas 17
T: Tutorial 19
4: Rápido & Sucio - Un Show en Ten Pasos 21
4.1 Paso 1: Conectando la Corriente 21
4.2 Paso 2: Conectando el DMX Processor 21
4.3 Paso 3: Arrancando la Mesa 21
4.4 Paso 4: Iniciando un nuevo Show 21
4.5 Paso 5: Añadiendo los Aparatos 22
4.6 Paso 6: Pacheando los Aparatos 22
4.7 Paso 7: Asignando valores a los Parameters 23
4.8 Paso 8: Grabando la Cue 23
4.9 Paso 9: Reproduciendo la Cue 24
4.10 Paso 10: Cambiando el Tiempo de la Cue 24
5: Visión general del Tutorial 25

5.1 Introducción 25
5.2 Usando el Software de Visualización 25
6: Configurando la Mesa 27
6.1 Conectando y Encendiendo el Sistema 27
6.2 Pantallas de Calibración y Configuración de Periféricos 28
6.2.1 Pantallas Táctiles 28
6.2.2 Monitores Externos 29
6.2.3 Teclado Externo 30
6.3 Lanzando un Nuevo Show 30
6.4 Descubrir más 32
6.5 Si te atascas 32
7: Configurando el Show 35
7.1 Añadiendo los Aparatos 35
7.2 Pacheando los Aparatos 36
7.3 Asignando Números de Usuario 37
7.4 Creando automáticamente Paletas y Grupos 39
7.5 Descubrir Más 40
8: Programando Aparatos 41
8.1 Seleccionando Aparatos 41
8.1.1 Seleccionando Aparatos Individuales 41
8.1.2 Selección de Multiples Aparatos 42
8.1.3 Deseleccionando y Removiendo Aparatos del Programmer 43
8.2 Creando y Usando Grupos 43
8.3 Asignando valores a los Parameters 44
8.3.1 Asignando Intensidad 45
8.3.2 Asignando Posiciones 45
8.3.3 Asignando el Color y el Haz 45
8.3.4 Fan Parameters 47
8.4 Creando y Usando Paletas 48
8.5 Descubrir Más 49
9: Grabando Cues y Tiempos 51
9.1 Construyendo el Aspecto 51
9.2 Grabando una Cue 51
9.3 Asignando Tiempos 52
9.4 Descubriendo Más 52
10: Reproducción 53
10.1 Reproducciendo Cues 53
10.2 Comprendiendo la información de retorno 54
10.3 Descubrir Más 55
11: Salvando y Apagando 57
11.1 Salvando el Show 57
11.1.1 Salvando a CD-ROM 57
11.1.2 Salvando a un Disco ZIP 58
11.2 Copia de Seguridad 58
11.2.1 Copia de Seguridad Manual 58
11.2.2 Auto Backup 59
11.3 Apagando 59
11.4 Descubrir Más 60
R: Reference 61

12: Configurando el Sistema 63
12.1 Configurando la Mesa 63
12.1.1 Alimentación 64
12.1.2 Pantallas Táctiles 64
12.1.3 Monitores Externos 65
12.1.4 Lámparas de la Mesa 66
12.1.5 Trackball y Ruedas 66
12.1.6 Teclas y Botones 69
12.1.7 Teclados 69
12.1.8 Fecha y Tiempo 70
12.1.9 Impresoras 71
12.2 Configurando la Red de Trabajo 73
12.2.1 Conectando Directamente a un DMX Processor 73
12.2.2 Conectando la Mesa a Varios DMX Processors 74
12.2.3 Conectando y Configurando Redes Más Complejas 74
12.3 Trabajando con Network Processors 77
12.3.1 Usando los Controles de Panel Frontal del network processor 77
12.3.2 Ajustes de red 78
12.3.3 Opciones y ajustes por defecto 79
12.3.4 Reseteando el DMX Processor 80
12.3.5 Chequeando el Estado del DMX Processor 81
12.4 Añadiendo Playback Wings 81
13: Using the Console 85
13.1 Conceptos Básicos 85
13.1.1 El Interface Gráfico de Usuario 85
13.1.2 Usando las Pantallas Táctiles 85
13.1.3 Teclas Modificador 86
13.1.4 Undo and Redo (Deshacer y Rehacer) 86
13.2 Trabajando con Ventanas 87
13.2.1 Abriendo ventanas 87
13.2.2 Cerrando Ventanas 88
13.2.3 Traer al Frente, Redimensionar y Mover Ventanas 88
13.2.4 Desplazamiento del contenido de la Ventana 89
13.2.5 Vistas de Escritorio 90
13.3 Trabajando con Hojas de Cálculo 92
13.3.1 Modo Compacto 93
13.3.2 Agregación 94
13.3.3 Cortar (Cut), Copiar (Copy) y Pegar (Paste) 97
13.4 Trabajando con Directorios 97
13.4.1 Nombrado Automático de los Elementos del Directorio 99
13.5 Funcionando con Editores 100
13.5.1 Controles de la Ventana Editor 101
13.5.2 Cambiando Valores de Parameter en el Editor 102
13.6 Usando la Línea de Comando 103
13.6.1 Sitaxis de la Línea de Comandos 103

13.6.2 La Status Bar 105
13.7 Encendiendo y Apagando 107
13.7.1 Encendiendo 107
13.7.2 Lanzando un Show Automáticamente 108
13.7.3 Macros de Lanzado 109
13.7.4 Reiniciar y Apagar 110
13.8 Manipulando Datos del Show 110
13.8.1 Iniciando un Nuevo Show y Cambiando el Show Actual 111
13.8.2 Trabajando con los Ficheros de Show 111
13.8.3 Copia de Seguridad 113
13.8.4 Copiando Ficheros al CD-ROM 114
13.8.5 Salvando y Cargardo tus Preferencias 115
13.9 Mezclando Shows 116
13.9.1 Mezclando Tipos de Aparatos 117
13.9.2 Mezclando Aparatos 118
13.9.3 Mezclando Programación 119
13.9.4 Dependencias 121
13.9.5 Usando Merging 121
14: Añadiendo y Configurando Aparatos 123
14.1 Añadiendo y Eliminando Aparatos 123
14.1.1 Añadiendo un Aparato al Show 123
14.1.2 Replicando Aparatos 124
14.1.3 Cambiando el Tipo de Aparato 125
14.1.4 Removiendo un Aparato del Show 126
14.1.5 Creando Paletas y Grupos Automáticamente 126
14.2 Pacheando Aparatos 128
14.2.1 Añadiendo DMX Processors 128
14.2.2 Seleccionando el DMX Processor, Universo y Punto de Pach 128
14.2.3 Aparatos con Múltiples Puntos de Pacheo 131
14.2.4 Clonando Pacheo de Universos 133
14.2.5 Despacheando Aparatos 134
14.3 Configurando Aparatos 135
14.3.1 Configuración de Aparato 136
14.3.2 Parameter Configuración 139
15: Seleccionando Aparatos, Modificando Parameters 143
15.1 Seleccionando Aparatos 144
15.1.1 Seleccionando Aparatos Individuales 144
15.1.2 Seleccionando Multiples Aparatos 145
15.1.3 Seleccionar Todo 145
15.1.4 Inviertiendo la Selección 145
15.1.5 Sub selecciones 146
15.1.6 Deseleccionando Aparatos 147
15.1.7 Reseleccionando Aparatos 147
15.2 El Order Selección 147
15.2.1 Reverso, Shuffle (aleatorio) y Reordenar 147
15.3 Modificando Parameters 148
15.3.1 Intensidad 149
15.3.2 Posición 150

15.3.3 Parameters continuos: Color y Beam (haz) 151
15.3.4 Parameters Slotted (discretos): Color y Haz (Beam) 152
15.3.5 Trabajando con Color 153
15.3.6 Control Fino 158
15.3.7 Tocando (Touching) Parameters 158
15.3.8 Copiando Ajustes de Parameter 159
15.4 Fanning (Abanico) 161
15.4.1 Usando la tecla Fan 162
15.4.2 En la Ventana Programmer 162
15.4.3 Con la Línea de Comandos 163
15.4.4 Opciones de Fan 163
15.4.5 Fan Milti-parte 164
15.4.6 Fan con Agrupación 164
15.5 Eliminando Valores 166
15.5.1 Eliminando Aparatos Enteros de un Editor 166
15.5.2 Eliminando Parameter Types específicos del Editor 166
15.5.3 Eliminando Parameters Individuales de un Editor 166
15.6 Separando Parameters 167
16: Trabajando con Grupos 169
16.1 Grabando un Grupo 169
16.1.1 Nombrando un Grupo 170
16.2 Usando Grupos en Programación 170
16.3 Editando Contenidos de Grupo 171
16.3.1 Removiendo Aparatos de Grupos 171
16.4 Borrando Grupos 171
16.5 Copiando y Moviendo Grupos 172
16.6 Insertar, Mezclar y Remplazar 172
17: Trabajando con Paletas 175
17.1 Grabando una Paleta 176
17.1.1 Nombrando una Paleta 176
17.2 Usando Paletas en la Programación 177
17.3 Editando Contenidos de Paleta 178
17.3.1 Actualizando Paletas con Diferentes Parameter Types 178
17.4 Borrando Paletas 179
17.5 Copiando y Moviendo Paletas 180
17.6 Opciones de Grabación 181
17.6.1 Contenido de Paleta: Global, Por Tipo de Aparato, y Por Aparato 181
17.6.2 Grabando con Máscara Especificada 183
17.6.3 Tiempos en las Paletas 184
17.6.4 Paletas Referenciadas 185
17.6.5 Paletas Directas 186
17.7 Insertar, Mezclar y Remplazar 186
18: Programación Avanzada 189
18.1 Seleccionando Lo que Está en Escena 189

18.2 Llevando Valores de Parameter Dentro del Programador 189
18.2.1 Suck 190
18.2.2 Usando Live y Touch 191
18.2.3 Usando Copy para Llevar Valores al Editor 192
18.3 Highlight y Lowlight 193
18.3.1 Personalizando Highlight 194
18.3.2 Lowlight 194
18.4 Auto Update (Auto Actulizar) 194
18.5 Editando Discretamente 196
18.5.1 Cambios de Fundido (Fade) 196
18.5.2 Blind 196
18.6 Parking (Aparcando) 197
18.6.1 Viendo y Editando lo que está Aparcado 198
19: Trabajando con Cues 201
19.1 Grabando una Cue 201
19.1.1 Grabando a una Cuelist en un Master 201
19.1.2 El Contenido del Programmer después de Grabar una Cue 202
19.1.3 Insertar, Mezclar y Remplazar 202
19.1.4 Numerando Cues 202
19.1.5 Nombrando Cues 203
19.2 Opciones de grabación 203
19.2.1 Grabando Sólo los Aparatos Seleccionados 203
19.2.2 Eliminando Aparatos y Valores de Parameter de Cues 203
19.3 Borrando Cues 204
19.4 Copiando y Moviendo Cues 204
19.4.1 Copiando Cues 205
19.4.2 Moviendo Cues 205
19.5 Renumerando Cues dentro de una Cuelist 206
19.6 Editando Contenidos de una Cue 207
19.6.1 Viendo Diferentes Cues en el Editor 208
19.7 Trabajando con el Tracking 208
19.7.1 Valores Tracking Backwards (Arrastrados desde atrás) al grabar 208
19.7.2 Deteniendo Valores de Tracking Forward (Arrastrados hacia adelante) 209
19.7.3 Deteniendo Cambios del Tracking Forward (Arrastre hacia adelante) al Borrar una Cue 210
19.7.4 Bloqueando Cues 211
19.7.5 Desbloqueando (Unblocking) 212
20: Trabajando con Tiempos de Cue y Ordenación 215
20.1 Trabajando con Tiempos de Fundido 216
20.1.1 Tiempos de Fundido 216
20.1.2 Tiempo de Retardo (Delay) 218
20.1.3 Paths 218
20.1.4 Asignando Tiempos para las Cues en la Ventana Cuelist 219
20.2 Tiempos de Parameter Individuales 221

20.2.1 Asignando Tiempos de Parameter con las Parameter Wheels 221
20.2.2 Asignando Tiempos de Parameter con la Línea de Comandos 223
20.2.3 Asignando Tiempos de Parameter en una Ventana Editor 224
20.2.4 Tiempos con Fan o "Abanicados" 225
20.3 Trabajando con Disparos de Cues 226
20.3.1 Aprendiendo Tiempos 227
20.4 Trabajando con Loops y Links 228
20.4.1 Creando un Link 229
20.4.2 Creando un Loop (Bucle) 229
20.4.3 Seguimiento a través de Loops 231
21: Trabajando con Cuelists 233
21.1 Creando Cuelists 234
21.2 Nombrando Cuelists 234
21.3 Borrando Cuelists 234
21.4 Copiando y Moviendo Cuelists 235
21.4.1 Copiando Cuelists 235
21.4.2 Moviendo Cuelists 235
21.4.3 Insertar, Mezclar y Remplazar 236
22: Trabajando con Escenas 237
22.1 Grabando una Escena 237
22.1.1 Grabando en el Scene Directory 237
22.1.2 Grabando a un Master Físico 238
22.1.3 Nombrando una Escena 238
22.2 Borrando Escenas 238
22.3 Copiando y Moviendo Escenas 239
22.4 Editando Contenidos de Escenas 239
22.5 Tiempos de una Escena 240
22.6 Insertar, Mezclar y Remplazar 240
23: Trabajando con Efectos 241
23.1 Tipos de Efecto 241
23.1.1 Tablas de Efecto 241
23.1.2 Atributos de Efectos 242
23.2 Aplicando Paletas Predefinidas de Efectos 244
23.2.1 Ajustando Efectos Predefinidos 245
23.3 Aplicando y Editando Efectos 245
23.3.1 Aplicando Efectos con el Effects Engine 245
23.3.2 Aplicando y Editando Efectos en el Programmer o Editor 247
23.3.3 Tracking (Seguimiento) de Efectos 248
23.4 Tiempos de Cue y Efectos 248
23.5 Grabando una Paleta de Efecto 250
23.5.1 Nombrando Paletas de Efecto 251
23.6 Usando Paletas de Efectos en la Programación 251
23.7 Editando Paletas de Efectos 251
23.8 Borrando Paletas de Efectos 252
23.9 Copiando y Moviendo Paletas de Efectos 252
24: Reproducción de Listas de Cues (o Cuelist) 255

24.1 Reproducción desde un Master Físico 255
24.1.1 Alojando Cuelists en Masters 255
24.1.2 Controlando la Reproducción de Cuelist 256
24.1.3 Relajando una Cuelist de un Master 259
24.1.4 Opciones de Cuelist 262
24.2 Ejecutando Multiples Cuelists 265
24.2.1 Usando HTP y LTP 266
24.2.2 Imponer una Cuelist Sobre las Otras 267
24.2.3 Cambiando la Prioridad de la Cuelist 267
24.2.4 Multiples Cuelists con Efectos 269
24.3 Reproducción con un Master Virtual 269
24.3.1 Ejecutando Masters Virtuales desde la ventana Cuelist Directory 269
24.3.2 Ejecutando Masters Virtuales desde la Ventana de Cuelist 270
24.3.3 Ejecutando Masters Virtuales desde la línea de Comando 271
24.4 Comprendiendo la información obtenida de las Cuelist 271
24.4.1 Información de la Barra de Herramientas de Control y Reproducción 271
24.4.2 Información de Cuelist 273
24.4.3 La Ventana de Salida 274
24.4.4 Los Niveles en la Ventana Vista 275
24.5 Reproducción Avanzada de Cuelist 276
24.5.1 Sobreescribiendo Ratio Durante la Reproducción 276
24.5.2 Fundido (crossfade) Manual 277
24.5.3 Usando una Cuelist como un Chase 278
24.5.4 Cuelists y Tracking (Arrastre de valores) 280
24.5.5 Disparando Taréas Automáticas al Ejecutar una Cue 280
25: Reproducción de Escenas 281
25.1 Reproducción Alojado en un Master Físico 281
25.1.1 Alojando una Escena en un Master 281
25.1.2 Reproduciendo la Escena 282
25.1.3 Relajando una Escena en un Master 283
25.2 Ejecutando Múltiples Escenas 284
25.2.1 Usando HTP y LTP 285
25.2.2 Fijando una Escena Sobre las Otras 286
25.2.3 Cambiando la Prioridad de una Escena 287
25.2.4 Multiples Escenas con Efectos 288
25.3 Reproducir con un Master Virtual 288
25.3.1 Ejecutando Masters Virtuales desde la Ventana Scene Directory 288
25.3.2 Ejecutando un Master Virtual desde la Ventana Scene 289
25.3.3 Ejecutando Masters de Escena Virtuales desde la Línea de Comandos 290

25.4 Comprendiendo la Información de Estado de las Escenas 290
25.5 Reproducción de Escena Avanzada 291
25.5.1 Sobreescribiendo Radio Durante la Reproducción 291
25.5.2 Modo Potenciómetro IPCB 291
26: Trabajando con Páginas 293
26.1 Creando una Nueva Página 293
26.2 Cambiando de Página 294
26.2.1 Opciones al Cambiar de Página 294
26.2.2 Coincidiendo Niveles Cuando se Cambian Páginas 296
26.2.3 Restaurando la Actividad Al Cambiar de Página 296
26.3 Modificando Páginas 297
26.3.1 Copiando Listas de Cues, Escenas y Masters de Inhibición a una Página 297
26.3.2 Moviendo Cuelists, Escenas y Masters de Inhibición a una Página 298
26.3.3 Eliminando Listas de Cues, Escenas y Masters de Inhibición de una Página 298
26.3.4 Limpiando Cuelists, Escenas y Masters de Inhibición de una Página 298
26.4 Copiando y Moviendo Páginas 299
26.5 Borrando Páginas 299
26.6 La Página Plantilla 300
27: Trabajando con Controles de Reproducción 303
27.1 Grand Master 303
27.1.1 Encontrando el Nivel del Grand Master 303
27.1.2 La tecla Blackout 303
27.2 Masters Inhibidores 304
27.3 Configurando Controles de Playback 305
27.3.1 Configurando los Controles de Master 306
27.3.2 Configurando los Controles Principales 308
28: Trabajando con Audio, MIDI y Timecode 311
28.1 Trabajando con Sonido 311
28.1.1 Reproduciendo sonido desde la unidad de CD-ROM 312
28.2 Trabajando con Control de Show MIDI 313
28.2.1 Llevando MSC a la Wholehog III 313
28.2.2 Enviando MSC desde la Wholehog III 313
28.2.3 Usando el Control de Show MIDI 314
28.2.4 Realización de Backup usando MIDI Show Control 315
28.3 Trabajando con Sintaxis MIDI 316
28.4 Introducir Código de tiempos en la Console 316
28.4.1 Conectando una entrada Timecode 316
28.4.2 Opciones de Entrada de Timecode 318
28.5 Disparando Cues desde el Timecode 319
28.6 Viendo el Código de Tiempos o Timecode 320

28.7 Simulando Timecode 321
29: Automatizando la Mesa Usando Macros 323
29.1 Comandos Macro 323
29.2 Introduciendo Comandos de Macro 326
29.3 Sintaxis de Macro Adicional 326
A: Appendices 327
30: Conectividad con Visualizador 329
30.1 Instalando la Aplicación de Conectividad 329
30.2 Conectando a ESP Vision 332
30.2.1 Configurando ESP Vision 332
30.2.2 Configurando la Conexión de Red 332
30.2.3 Configurando los Universos de ESP Vision 333
30.2.4 Usando la Conectividad con ESP Vision 334
30.3 Conectando con WYSIWYG 334
30.3.1 Configurando la Conexión de Red 334
30.3.2 Configurando WYSIWYG 335
30.3.3 Pasos adicionales para la Edición Console WYSIWYG 337
30.3.4 Usando la Conectividad con WYSIWYG 337
30.4 Solución de Problemas 338
30.5 Contactos de soporte de Visualizadores 339
31: El Creador de Aparatos (Fixture Builder) 341
31.1 Trabajando con el Fixture Builder 341
31.1.1 Añadiendo Librerías Creadas por Usuario a un Show 341
31.1.2 Creando, Editando y Borrando las Librerias de Aparatos 342
31.1.3 Construyendo el Aparatoe 344
31.2 Tutorial Fixture Builder 347
31.2.1 Step 1: Crear el nuevo aparato 348
31.2.2 Paso 2: Introducir Detalles de Aparatos 348
31.2.3 Step 3: Configure Channel Functions and Features 350
31.2.4 Step 4: Build the Fixture 355
31.2.5 Step 5: Add the Fixture in the Fixture Schedule 356
31.2.6 Step 6: Edit Fixture to Define Default Values 356
31.2.7 Step 7: Programming Your Custom Fixture 357
32: Mapeo del Teclado 359
33: Comandos Tecla Pig 361
34: Actualización y Cuidado de la Mesa 363
34.1 Actualizando el Software 363
34.1.1 Actualizando el Software de la Mesa 363
34.1.2 Instalación Limpia 363
34.1.3 Actualizando el Software del DMX Processor 364
34.2 Cuidados de las Pantallas Táctiles 365
34.3 Cuidados del Panel Frontal 365
35: Consiguiendo Ayuda 367
35.1 Guía de Resolución de Problemas 367
35.1.1 La mesa parece haberse colgado o congelado 367

35.1.2 La mesa no se comunica con el DMX Processors 367
35.1.3 La mesa no arranca, o se apaga nada más encenderla 368
35.1.4 El control de la reproducción no se comporta como se espera 368
35.2 Reportes de Problemas 369
35.2.1 Reportando Problemas con la mesa 369
35.2.2 Reportando Problemas con el User Manual 370
35.2.3 Sobre el número de Versión de Software 370
35.2.4 Sobre versiones Beta 370
36: Mantenimiento 371
36.1 Remplazando Pantallas Táctiles 371
36.2 Remplazando Potenciómetros 372
36.3 Limpiando Potenciómetros 372
36.4 Replazando el Trackball 373
37: Especificaciones Técnicas 375
37.1 Mesa Wholehog III 375
37.1.1 Conexiones de Entrada y Salida 375
37.1.2 Potencia, Peso y Dimensiones 375
37.2 DMX Processor 376
37.2.1 Conexiones de Entrada y Salida 376
37.2.2 Consumo, Peso y Dimensiones 376
37.3 MIDI/Timecode Processor 376
37.3.1 Conexiones de Entrada y Salida 376
37.3.2 Consumo, Peso y Dimensiones 377
37.4 Unidad de Control montaje en Rack 377
37.4.1 Conexiones de Entrada y Salida 377
37.4.2 Consumo, Peso y Dimensiones 377
37.5 Monitor Táctil 377
37.5.1 Conexiones de Entrada y Salida 377
37.5.2 Consumo, Peso y Dimensiones 378
37.5.3 Prestaciones 378
38: Información de Seguridad 379
38.1 Safety Information 379
38.1.1 Warning: For Continued Protection Against Fire 379
38.1.2 Warning: For Continued Protection Against Electric Shock 379
38.2 Importantes Informations Sur La Sécurité 380
38.2.1 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Incendies 380
38.2.2 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Chocs Électriques 380
38.3 Wichtige Hinweise Für Ihre Sicherheit 380
38.3.1 Warnung: Zum Schutz Vor Brandgefahr 380
38.3.2 Warnung: Zum Schutz Gegen Gefährliche Körperströme 380
38.4 Información Importante De Seguridad 381
38.4.1 Advertencia: Para Protección Continua Contra Incendios 381

38.4.2 Advertencia: Para La Protección Continua Contra Electrocuciones 381
38.5 Importanti Informazioni Di Sicurezza 382
38.5.1 Avvertenza: Per Prevenire Incendi 382
38.5.2 Avvertenza: Per Prevenire Le Scosse Elettriche 382
38.6 Vigtig Sikkerhedsinformation 382
38.7 安全に関する情報 383
38.7.1 警告: 火災からの継続的な保護の為に 383
38.7.2 警告: 感電に対する継続的な保護の為に 383
Glossary 385
Índice 399

Lista de figuras

3.1 La Rueda de Color HSI 15
6.1 La Pantalla de Inicio 27
6.2 Pantallas del DMX Processor 28
6.3 La Ventana de Arranque y la Barra de Herramientas 28
6.4 La Pantalla de Calibración 29
6.5 El Panel de Displays del Control Panel 29
6.6 El panel de Keyboard del Control Panel 30
6.7 La Ventana Start 31
7.1 La Ventana Fixture Patch 37
7.2 La ventana Fixture, muestra el pacheo 38
7.3 La ventana Auto Palettes 39
8.1 La Ventana Programmer 41
8.2 The Command Line 42
8.3 La Fixture Types Toolbar 42
8.4 El Group Directory 44
8.5 La Slot Toolbar para un Studio Color 575 45
8.6 La Slot Toolbar para un Studio Spot 575 45
8.7 La Fixture Control Toolbar para un Studio Spot 575 47
10.1 Controles de Reproducción 53
11.1 El panel CD Burning de la ventana Show Manager 57
11.2 El panel Current Show de la ventana Show Manager 58
11.3 La ventana Show Manager 59
11.4 El diálogo Shut Down 60
12.1 Listas de paneles de las ventanas Control Panel y User Preferences 63
12.2 La ventana de Calibración 64
12.3 El panel de Track Ball de la ventana User Preferences 67
12.4 El teclado En-Pantalla 70
12.5 El panel de Printers del Control Panel 71
12.6 Una Red Típica con Varios DMX Processors 74
12.7 El panel Network del Control Panel 76
12.8 La ventana Network 77
12.9 Los LEDs en un DMX Processor 81
12.10 Acoplando Barras de Reproducción con wings y monitores externos 82
12.11 El panel Wings del Control Panel 82
13.1 La Window Control Toolbar 88
13.2 La View Toolbar 90
13.3 El Views Directory 90
13.4 El Views Directory en la Vista de Hoja de Cálculo 92
13.5 Una hoja de cálculo con y sin el Modo Compacto 94
13.6 Una hoja de cáculo con Agregación Activada 95
13.7 Una Sección Agregada con Filas Colapsadas 96
13.8 La Jump Toolbar 96
13.9 Un Directorio Típico 97
13.10 Un Directorio Tipico en Vista de Hoja de Cálculo 98
13.11 El panel Default Naming de la ventana User Preferences 100
13.12 Un Editor Típico 100

13.13 La Línea de Comandos 103
13.14 La Status Bar 106
13.15 La ventana Start 107
13.16 El panel Auto Launch de la Control Panel 109
13.17 La ventana de Auto Lanzado 109
13.18 El Diálogo de Shut Down 110
13.19 La ventana Show Manager 111
13.20 El panel Auto Backup de la ventana Show Manager 114
13.21 El panel CD Burning de la ventana Show Manager 115
13.22 La página Source Location de la ventana Merge Show 117
13.23 La página Type Merge de la ventana Merge Show 118
13.24 La página Fixture Merge de la ventana Merge Show 119
13.25 La página de Group Merge de la ventana Merge Show 120
14.1 La ventana Fixture 123
14.2 La ventana Fixture Schedule 124
14.3 Un Studio Color 575 en la ventana Fixture, antes y después de la replicación 125
14.4 Tipo de Aparato Cambiado 126
14.5 La ventana Auto Palettes 127
14.6 La ventana Fixture Patch 129
14.7 La vista View by DP de la ventana Fixture 131
14.8 Ejemplo de Aparatos que requieren Múltiples Puntos de Pach 132
14.9 Un Aparato con Múltiples Puntos de Pacheo 133
14.10 La ventana Clone Universe 134
14.11 La ventana Fixture 137
14.12 La ventana Edit Fixtures 140
14.13 La ventana Edit Fixtures ordenada por Función 141
15.1 La ventana Programmer 143
15.2 La Select Toolbar 145
15.3 La Wheels Toolbar para el Parameters Beam de un Studio Spot 575 152
15.4 La Wheelsets Toolbar para un Studio Spot 575 152
15.5 La Slot Toolbar para un Studio Spot 575 153
15.6 La barra de Slots de Color para un Studio Spot 575 153
15.7 La rueda de color 154
15.8 El Colour Picker 157
15.9 El Gel Picker 157
15.10 La Fanning Toolbar 164
15.11 La Grouping Toolbar 165
15.12 El panel de Programming de la ventana de User Preferences 167
16.1 El Group Directory 169
17.1 El Colour Directory 175
17.2 Ejemplo de configuración de Parameters para referenciar una Paleta 177
17.3 La ventana de Editor de Paleta 178
17.4 Una Paleta con valores de Parameter Global 182
17.5 Una Paleta con valores Por Tipo de Aparato 182
17.6 Una Paleta con valores Por Aparato 182
17.7 La sección More... de la Record Options Toolbar 183
17.8 Ejemplo de Paletas conteniendo diferentes parameter types 183

17.9 La Record Options Toolbar 184
18.1 La ventana Auto Update 195
18.2 La Update Toolbar 196
18.3 La columna Parked de la ventana Fixture 198
18.4 La ventana Parked Output 199
19.1 La ventana Cue Editor 207
20.1 Tiempos de Cue 216
20.2 Tipos de Path 219
20.3 Seleccionando un Path en la Ventana Cuelist 221
20.4 La Wheels Toolbar mostrando Tiempos 222
20.5 Seleccionando Parameter Types desde la Wheels Toolbar 222
20.6 La Slot Toolbar mostrando Paths 223
20.7 La Paths Toolbar 223
20.8 La ventana Cue Editor con Fade seleccionado 225
20.9 Seleccionando un Path en un Editor 225
20.10 La Trigger Toolbar 226
20.11 Una lista de cues con un Loop 230
21.1 La ventana de Cuelist Directory 233
21.2 La ventana Cuelist 234
22.1 La ventana Scene Directory 237
23.1 Tablas de Efecto 242
23.2 El Effect Directory 245
23.3 La Wheels Toolbar mostrando Atributos de Efectos 245
23.4 El Effects Engine 246
23.5 Controlando Efectos de Transición con Tiempos 249
24.1 Los Controles Master 256
24.2 Los Controles de Reproducción Principales 258
24.3 El Panel Cuelist de la Ventana de Opciones de Reproducción 262
24.4 La Playback Bar 271
24.5 La Ventana Cuelist con una Cue en Ejecución 273
24.6 La Ventana Salida (Output) 275
24.7 La Ventana Levels View 276
25.1 La Playback Bar 290
26.1 El panel Misc de la ventana User Preferences 295
26.2 Coincidiendo Niveles cuando Cambias de Página 296
26.3 La Playback Bar con 10 Master cargados desde la Página Plantilla 300
26.4 La Playback Bar con la Página Plantilla cargada 301
27.1 El display de los Master Inhibidores en la Playback Bar 305
27.2 El panel Master de la ventana Cuelist Options 306
27.3 El panel de Main Controls de la ventana Cuelist Options 306
28.1 El panel Sound del Control Panel 311
28.2 La CD Control Toolbar 312
28.3 El panel MIDI de la ventana Console Settings 314
28.4 El panel Timecode de la ventana Console Settings 317
28.5 La Timecode Toolbar 321
31.1 La ventana Create New Custom Type 343
31.2 La nueva Create New Custom Type 344
31.3 La Fixture Builder ventana 345
35.1 La ventana Launched Processes 368

37.1 Panel trasero de la mesa 375

Parte I. Introduction

Capítulo 1: Getting Started

La Wholehog III ha sido diseñada para que ser tan sencilla como sea posible. Al mismo tiempo, también está diseñada para controlar grandes, complejos montajes de iluminación (tambíen pequeños, simples) y por eso a veces manejar la mesa se convierte también en algo complejo.

Este manual ha sido escrito para ayudarte a convertirte en un programador eficiente con la Wholehog III, partas de donde partas y hagas el tipo de iluminación que sea.

Tip

Puedes abrir en la mesa Wholehog III's este User Manual incorporado en cualquier momento pulsando la tecla Help en la Window Control Toolbar, en la parte superior de la patalla derecha.

1.1 Por donde empezar

Si quieres comenzar de forma más directa, ve a *Rápido & Sucio - Un Show en Ten Pasos (p.21)*. De otro modo, te recomendamos que leas una de las dos secciones diseñadas para ayudarte en la transición a la Wholehog III, de acuerdo a tus experiencias previas con otras mesas:

Nuevos usuarios de Mesas de Iluminación móvil (p.5)

Usuarios de Wholehog II (p.11)

Si no has usado anteriormente una mesa Wholehog antes, pero tienes experiencia con otras mesas de luces móviles, puede que aún encuentres útil la sección *Nuevos usuarios de Mesas de Iluminación móvil (p.5)*.

Después, puedes seguir el *Parte T, "Tutorial"* o simplemente comenzar a utilizar la mesa y usar el *Parte R, "Reference"* cuando sea necesario.

1.2 Key

Se utilizarán las siguientes convenciones en el texto del manual:

Posición (p.150)	Una referencia a otra parte del manual. En la versión electrónica del manual (HTML y PDF) estas referencias contienen hipervínculos que puedes pulsar.
aparato	Una referencia a un término en el *Glossary*. En la versión electrónica del manual (HTML y PDF) estas referencias contienen hipervínculos que puedes pulsar.
Enter	Un nombre de un elemento de interface como un botón, tecla o ventana.
(Studio Color)	Un botón que tiene un nombre que es específico para el show, creado por la mesa o el usuario. Los paréntesis indican un nombre que varía dependiendo de tu show en particular.
`10 + 12`	Texto u otra información que debes introducir usando el teclado numérico o con el teclado de pantalla o externo.
`[password]`	Una descripción de información que debes introducir que no es el texto literal.
Record, Enter	Botones o teclas separados por comas indican que deben pulsarse secuencialmente. En este caso, pulsa la tecla Record, y luego la tecla Enter.
Open + Fixture	Botones o teclas seguidos por + se mantienen pulsados mientras se pulsa la segunda tecla. En este ejemplo, mantén pulsada la tecla Open y pulsa la tecla Fixture.
Setup → Patch → Fixture Schedule	Una serie de operaciones que navegan entre pantallas y barras de herramientas.

En el manual la palabra 'key' se utiliza para indicar un botón físico del panel frontal de la Wholehog III. Por ejemplo: 'pulsar la tecla Enter'. La palabra 'botón' se refiere a un botón 'virtual' que puede pulsarse en las pantallas táctiles o con el trackball o el ratón.

También encontrarás información útil o importante en las zonas resaltadas:

Caution

Un peligro, que tiene información sobre un riesgo para el equipo o el personal.

Important

Una nota importante, normalmente alertando de situaciones en las que se pueden perder algunos datos del show. Hay muy pocas de estas.

Tip

Un consejo, para ayudarte en la productividad de tu programación.

Capítulo 2: Nuevos usuarios de Mesas de Iluminación móvil

Si tu experiencia previa con las mesas de luces se limita a mesas 'de teatro' (Strand, ETC, etc.) esta sección te introducirá a algunas diferencias que encontrarás con la Wholehog III.

Cuando hayas terminado con esta sección, también encontrarás útil las secciones *Abstracción (p.13)* y *Coincidencia de Color (p.14)*.

2.1 El interface de usuario

Muchas mesas 'de teatro' usan una **línea de comandos** para controlarla. Esto significa que tu introduces instrucciones usando un teclado, de la forma canal 36 at 50. La información mostrada en el display se limita sólo a texto, y sólo habrá una capa de pantalla que se podrá mostrar en un monitor en cada momento.

La Wholehog III es un poco diferente. Ha sido diseñada bajo el principio que de que seas capaz de ver cualquier información sobre el show programado en cualquier momento, y que seas capaz de cambiar esa información directamente si quieres hacerlo. Además de una línea de comandos convencional, la Wholehog III utiliza un **interface de usuario gráfico** similar a los que tienen los ordenadores personales. Combinado con las pantallas táctiles, este interface es una forma alternativa de trabajo muy poderosa. Puedes ordenar múltiples ventanas como quieras en las pantallas, para mostrar cualquier información que necesites. No tienes que escribir (o recordar) demasiado, pues las ventanas que se te muestran, o sea, los **grupos** que hayas programado también te permiten seleccionar esos grupos símplemente tocándolos. Cualquier objeto, como una cue, un grupo o un **aparato**, puede nombrarse como quieras para su fácil identificación.

Las ventajas del interface de usuario gráfico son fáciles de ver, y serán más evidentes a medida que te familiarices más con la Wholehog III. Para más información, ver *El Interface Gráfico de Usuario (p.85)* y *Trabajando con Ventanas (p.87)*.

2.2 Refiriendo a los Aparatos

Las mesas de iluminación que se han diseñado principálmete para trabajar con aparatos 'convencionales' que sólo tienen un **parameter** (intensidad) generalmente se refieren a los aparatos por su número. Estos números de 'canal' normalmente se ejecutan consecutivamente en una secuencia simple, es decir de 1 a 200. Esto puede ser un problema con aparatos como los focos móviles que tienen múltiples parameters y que requieren múltiples canales para controlarlos, causando que la secuencia numérica para no ser demasiado larga se refiera a aparatos separados.

La Wholehog III trata a un aparato como una entidad simple, no importando cuantos parameters tenga. Por defecto, cada tipo de aparatos tiene un rango de numeración, así que te podrás referir a 'Studio Spot 6' y 'Cyberlight 12'. Los aparatos pueden numerarse de cualquier forma que prefieras, también. Para más información, ver *Modificando el Número de Usuario, p.136*.

La Wholehog III trata las luces convencionales, que consisten en una foco controlado por un dimer, como una clase especial de aparato conocido como 'desk channel' (canal de mesa).

2.3 Paletas

La complejidad de los montajes de iluminación modernos, especialmente con las grandes posibilidades de los focos móviles, significa que la programación puede costar mucho tiempo. Las Paletas ayudan a simplificar el proceso permitiendo crear 'elementos' de iluminación predefinidos y entonces usarlos cuando sea necesario. Una gran ventaja de las paletas sobre sobre el equivalente de tipo 'groupo' de características que se encuentra en muchas mesas es que se actualizan automáticamente. Si una paleta cambia, entonces todas las que se hayan grabado usando la paleta también habrán cambiado. Esto es especialmente útil si, por ejemplo, la posición de una pieza de la configuración del escenario se ha movido, y los focos móviles se han programado para enfocarla. La paleta puede actualizarse una vez para acomodarse al cambio, en lugar de hacerlo para cada cue. Para más información, ver *Trabajando con Paletas (p.175)*.

2.4 Tracking

El Tracking es un concepto un poco dificil de entender al principio, pero es muy importante. Cuando se ha programado una secuencia de cues, la mesas de iluminación puede grabar la información de una de estas dos formas: o bien graba los ajustes de todos los focos del montaje en cada cue, o bien sólo graba los cambios de una cue a la siguiente. El segundo método se llama tracking. Por ejemplo, considera la siguiente secuencia de tres cues:

Canal:	**1**	**2**	**3**	**4**
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50	0	100	50
Cue 3	50	100	100	50

Con una mesa no-tracking, las cues se grabarán con los niveles de los canales como aparecen. Sin embargo, con una mesa tracking, la información grabada será:

Canal:	1	2	3	4
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50		100	
Cue 3		100		

Si el nivel del canal no ha cambiado respecto a la cue anterior, entonces no se graba ningún nivel para ese canal.

Así, durante la reproducción habrá dos tipos de valores de parameter de aparatos en escena:

- **Valores Duros:** valores programados en la cue actual. Los valores duros ha veces se conocen como comandos duros.
- **Valores Tracked:** esos valores ajustados en cues previas pero que todavía no han sido cambiados o eliminados de la salida. Estos valores se dice que has sido 'traceados' desde una cue previa en la que fueron Valores Duros.

2.4.1 Cambios de Tracking a través

Una ventaja del tracking es que los cambios puedes ser 'seguidos a través' de una serie de cues. Por ejemplo, si después de programar una escena decides que el nivel del ciclorama está demasiado bajo, puedes cambiar el nivel para toda la escena sólo cambiando el nivel de la primera cue. Si el ciclorama no cambia de nivel durante toda la escena, esas cues no contendrán nivel para los canales de ciclorama, y los valores modificados se arrastrarán hasta que haya una cue donde cambien los valores.

Aunque esto puede ayudarte acelerando la modificación de cues, puede que no siempre quieras que los cambios se conserven en las cues. Típicamente al principio de una nueva sección de la ejecución, el aspecto de la iluminación se hará esencialmente 'partiendo desde cero', y querrás evitar que los cambios se arrastren desde la sección previa. Para hacer esto, puedes crear una cue de bloqueo que contenga los valores de todos los parameters que contenga los valores en ese punto de la cuelist, sin importar si los valores se han arrastrado o no desde las cues previas. Esto entonces actuará como un fin-stop, evitando que los cambios por arrastre pasen de cue de bloqueo.

Ver *Bloqueando Cues (p.211)*.

2.4.2 Cues simultaneas

Otra ventaja del tracking es que se pueden ejecutar múltiples cues a la vez. Imagina una reproducción donde el sol se está poniendo por una ventana, y los personajes encienden varias luces en la habitación mientras la luz natural se apaga. Con una mesa no-tracking esto sería un problema: ¿Qué programarías en las cues en las que se encienden las luces de la habitación? Si grabas el estado completo, no sabras qué nivel dar a los aparatos de la puesta de sol, pues durante la reproducción tienen que fundir a un valor intermedio durante la acción de la escena. La cue para encender la luz de la habitación debe ser

una cue de salto, y el resultado será también un salto en el cambio de la puesta de sol - no es muy realista!

Una mesa tracking te permite programar sólo las luces de la habitación en la cue, de forma que la la cue no interferirá con los aparatos de la puesta de sol, que procederán con su largo tiempo de fundido sin que le influya.

De forma similar, el tracking permite permite ejecutar multiples chases al mismo tiempo sin conflictos entre ellos, de forma que puedes ejecutar un chase de color y un chase de intensidad (diferente) sobre el mismo aparato. Esto es posible porque en el chase de color solo se graban los parameters de color de los aparatos, y en el chase de intensidad sólo se graban los parameters de intensidad.

2.4.3 Mantener Estado

Una desventaja que se encuentra en algunas mesas con tracking aparece al reproducir cues fuera de una secuencia. Típicamente ocurrirá durante los ensayos cuando quieras retroceder a una sección del show, pero también puede ocurrir durante la representación si los actores se saltan un trozo, por ejemplo.

Si saltas de la cue 3 a la 8, el aspecto del escenario no será el correcto, porque la cue 8 sólo contiene la información necesaria para crear el estado de la cue 8 si se inicia desde la cue 7. Comienza desde la cue 3, y el aspecto del escenario será erróneo.

La Wholehog III permite esto mediante Mantener Estado. Esto significa que siempre que ejecutes una cue, la mesa se asegura de que lo que tengas en escena es lo que tendrías si ejecutas la cuelist hasta ese punto, sin importar de que punto de la cuelist hayas venido en este momento.

La mayor parte del tiempo, Mantener estado significa que la mesa haga lo que esperas y quieres. Ocasionalmente, querrás desactivar esta función: ver *Seguimiento a través de Loops (p.231)*.

2.5 Multiples Playbacks y Cuelists

Muchas mesas de 'teatro' utilizan una sola cue list o lista de cues. La Wholehog III permite múltiples cuelists, cada una con su propia numeración secuencial. Estos se pueden reproducir juntos al mismo tiempo en múltiples **playbacks**, o consecutivamente en el mismo playback. Esta función es especialmente útil cuando el orden de varias partes de un show no está predefinido, como el típico grupo que decide que temas va a tocar en el último minuto.

Cada uno de los 10 playbacks de la Wholehog III ('Masters') tiene un fader, y teclas de Go, Halt/Back y Flash, y cada Master puede actuar como un Grand Master para controlar la salida general de la mesa; para más información, ver *Reproducción de Listas de Cues (o Cuelist) (p.255)*. Las **Páginas** te permiten cargar organizaciones predefinidas de listar de cues en los playbacks; ver *Trabajando con Páginas (p.293)*.

2.6 HTP y LTP

Generalmente, las mesas de teatro no están diseñadas para manejar focos móvilesl basandose en HTP (Highest Takes Precedence o Mayor valor Tiene Prioridad). Esto significa que si un foco se controla desde dos partes de la mesa diferentes, como un playback y un submaster, el foco reproduce el mayor de los dos valores. Por ejemplo, si en un playback el canal 1 está al 50%, y en el submaster está al 100%, entonces el nivel que se verá en el escenario sera 100%. Si el submaster se reduce al 40%, entonces el nivel en escenario será el 50%, porque el nivel en el playback es mayor y tendrá prioridad.

Este sistema generalmente funciona bien para mesas que no son de luz móvil, pero los focos móviles son un problema. Los Parameters distintos de la intensidad no tienen valores 'mayores' y 'menores': el color rojo no es mayor o menor que el verde, y el pan a 50% no es mayor o menor que a 20%. Trabajando con focos móviles se precisa una nueva forma de definir la prioridad, que se llama Latest Takes Precedence (LTP) o Último valor Tiene Prioridad.

Con este sistema, los parameters de los aparatos van al valor que se les haya asignado más recientemente. En nuestro ejemplo, mover el submaster al 40% da como resultado un nivel del 40%, porque esta es la instrucción más reciente. El submaster efectivamente 'robará' el control de los parameter del playback. Por supuesto, la ejecución de otra cue en el playback le devolverá de nuevo el control.

Muchas mesas de iluminación móvil utilizan HTP para la intensidad y LTP para todos los demás parameters. Por defecto, la Wholehog III utiliza LTP para todos los parameters, pero puedes definir que cuelists individuales usen HTP para las intensidades (otros parameters siguen siendo LTP). También hay otras opciones que controlan como interactúan las cuelists; ver *Usando HTP y LTP (p.266)*.

2.7 Tiempos Individuales para cada Parameter

Con la Wholehog III puedes definir tiempos individuales para cada parameter de cada aparato, lo que te da un control completo de cada cambio de cada parameter durante una cue. Por eso, no hay partes de cue como en otras mesas. La Wholehog III te ofrece formas más fáciles de ajustar tiempos de la cue completa, para los aparatos individuales y por parameter type (intensidad, beam, color, y demás) al igual de por cada parameter. Para más información, ver *Tiempos de Parameter Individuales (p.221)* y *Trabajando con Tiempos de Fundido (p.216)*.

Capítulo 3: Usuarios de Wholehog II

Si eres un usuario experimentado de la Wholehog II, encontraras la transición a la Wholehog III muy confortable. Esta sección enumera los cambios más significativos y nuevas funciones con breves descripciones, mientras que la información completa de cada punto puede encontrarse en la parte de *Parte R, "Reference"* de este manual

3.1 Trabajo en red

Al contrario que la Wholehog II, la Wholehog III no genera salida **DMX** directamente. En lugar de esto, la mesa está diseñada para trabajar como parte de una red, unida a otros dispositivos que sirvan para diversas funciones incluiendo la generación de DMX para controlar dimers y aparatos. La red más simple es una mesa Wholehog III conectada a un DMX Processor, que genera el DMX.

Una red más compleja puede consistir en varias mesas Wholehog III, ordenadores personales ejecutando Hog 3PC, DMX Processors, y MIDI/Timecode Processors. Para más información sobre redes, ver *Configurando la Red de Trabajo (p.73)*.

3.1.1 Múltiples mesas en un mismo Show

Con el trabajo en red, es posible tener varios programadores, cada uno con una mesa Wholehog III, trabajando en el mismo fichero de show. Mientras ambos programadores estan trabajando en el mismo show, es una taréa fácil que un operador tome la reproducción del show una vez que la programación esté completa. Para más información del uso de varias mesas, ver *Más de Una Mesa en la Red, p.75*.

3.1.2 Multiples Shows en la RED

De forma similar, el trabajo en red permite ejecutar varios shows en la misma red de trabajo. Un parque temático, por ejemplo, puede tener varias cabalgatas, escenarios y otras áreas de iluminación, que necesitan ejecutarse como shows separados. Cada show puede tener un operador con una mesa, mientras que un operador 'master' controla todos los shows, quizás para hacer cambios en la programación. Para más información del uso de múltiples shows en una red, ver *Más de un Show en la Red, p.76*.

3.2 El Panel Frontal

El panel frontal de la Wholehog III aparece relativamente sin cambios respecto de la Wholehog II, pero incorpora muchas mejoras. La parte trasera del panel con las pantallas táctiles se puede inclinar para colocar las pantallas en un ángulo más apropiado, mientras

que en respuesta a las sugerencias de los usuarios todo el resto de la mesa se ha hecho más suave y más confortable.

3.2.1 Faders

El núemro de masters ha sido incrementadao de 8 a 10, mientras que el fader de Grand Masterwhile y el de CrossFadese han eliminado. Cualquier master puede actuar como Grand Master. Para más detalles, ver *Trabajando con Controles de Reproducción (p.303)*.

3.2.2 Trackball

El Trackball se ha añadido para dar un control más fácil sobre el pan y el tilt, y para controlar el cursor en pantalla. Es especialmente útil para mejorar las características de estilo de hoja de cálculo de la Wholehog III.

3.2.3 Ruedas Verticales

Como añadido a las parameter wheels usadas por la Wholehog II, la Wholehog III incorpora dos ruedas montadas en vertical. La de la parte derecha de la mesa es la I-Wheel y se utiliza para controlar la intensidad de los aparatos. La Rate Wheel en el extremo izquierdo es de auto-retorno, y se utiliza típicamente para sobreescribir la velocidad de crossfade de una cue, o el ratio de un efecto o chase.

3.2.4 Nuevas Teclas

Algunas funciones que en la Wholehog II requerían una combinación de pulsación de teclas tienen ahora sus propios botones dedicados, como por ejemplo Fan, Merge, Fixture, Intensity y Back. Ver *Funciones Nuevas y Racionalizadas (p.17)*.

También se han añadido botones adicionales a lo largo de la línea superior e inferior de la pantalla. Estas Soft Keys duplican los botones de la barra de herramientas de la pantalla localizados inmediatamente encima o debajo de las Soft Keys.

3.2.5 Pantallas táctiles

Las dos pantallas táctiles son más grandes, son en color, y tienen mayor brillo y contraste. Para más información, ver *Usando las Pantallas Táctiles (p.85)*.

3.3 Nuevas Características de Reproducción

Las nuevas características de reproducción incluyen:

- **Diez playbacks completamente personalizables:** Cualquiera de los diez masters pueden también definirse como el Grand Master. Las funciones de todas las teclas asociadas pueden personalizarse.
- **Masters de escena:** Las escenas, que son cues simples que no se han asociado a una lista de cues, pueden cargarse en cualquiera de los masters y controlarse por el fader y las teclas.
- **Masters de inhibición:** Se pueden cargar grupos en los masters, y su intensidad máxima se controlará con el fader.

3.4 El Motor de Efectos

Las nuevas caracteristicas del Motor de Efectos incluye:

- **Paletas:** Los Efectos se pueden grabar en paletas incrustrables, de modo que se actualicen a lo largo del show cuando se modifique la paleta original.
- **Transformación de Efectos:** Los efectos pueden transformarse de uno al siguiente. Por ejemplo, con un círculo a una velocidad en la cue 1 y un círculo a otra velocidad en la cue 2, con el crossfade el circulo se acelera, en lugar de pararse el primer circulo y entrar suavemente el segundo.
- **Longitud de Efecto:** Ahora puedes especificar sobre que proporción del periodo del efecto ocurre el efecto.

3.5 Abstracción

La filosofia de teclas de la Wholehog III es que como usuario, tú no debes preocuparte sobre los tecnicismos que un fabricante en particular usa para implementar una característica en un aparato. En lo que a tí concierne, los aparatos tienen parameters comunes como la intensidad, posición, color, y beam (o haz), y son estos parameters lo que controlas con la mesa. No tienes que pensar en términos de **direcciones DMX** y valores.

Esto se llama la 'capa de abstracción' porque el software actua como una capa entre el usuario y los aparatos de iluminación, convirtiendo idéas 'abstractas' de intensidad, color y demás en las instrucciones específicas que necesitan los aparatos, definidas por su protocolo de DMX.

3.5.1 Unidades de Palabra Real

Los parameters de los aparatos se describen siempre que sea posible en unidades de palabras reales, como grados de rotación y beats por minuto para la velocidad de un

chase. El color puede describirse en términos de un modelo de color sencillo para todos los aparatos (cian-magenta-amarillo o tono-y-saturación, por ejemplo) sin importar los detalles técnicos de como el aparato crea un color en particular; ver *Coincidencia de Color (p.14)*. Esto acelera la programación y permite que aparatos de diferentes tipos se seleccionen y ajusten al mismo tiempo: por ejemplo, puedes asignar aparatos de diferentes tipos a un estrobo de 10 Hz sin preocuparte de los diferentes valores de DMX que se requieren para que cada aparato haga esto. La Wholehog III te da la mejor combinación posible entre los aparatos; las únicas limitaciones son las que tienen los propios aparatos.

3.5.2 Parameters

Algunos aparatos ponen más de un parameter en una sóla dirección DMX. Por ejemplo, un aparato puede usar los valores DMX en el rango 0-127 para la intensidad, 128-250 para el estrobo, y 251-255 para reset del aparato. Con la Wholehog II, las tres funciones de intensidad, estrobo y reset se controlaban como un sólo parameter, y tú debías recordar que si girabas accidentalmente la parameter wheel demasido al ajustar la velocidad del estrobo, podías dar al parameter un valor sobre 250 y mandar así al aparato hacer un reset.

La Wholehog III separa tales funciones en parameters independientes, de modo que no tienes que recordar los detalles de funcionamiento de un aparato en particular; en el ejemplo anterior, la función de intensidad, estrobo y reset aparecen como parameters separados, de forma que no hay posibilidad de pasar desde el estrobo al reset. Como los parameters comparten una dirección de DMX, al cambiar el valor de uno se sobreescribe el valor de todos los otros, puesto que sólo puede tener un valor DMX. En el caso de nuestro ejemplo, al asignar una velocidad de estrobo se sobreescribe cualquier valor de intensidad; la mesa mostrará un ~ en lugar del valor de intensidad para indicar que ésto ha sucedido.

3.5.3 Aparatos Intercambiables

Puedes reemplazar un aparato ya programado en un show por otro de diferente tipo, y la Wholehog III convertirá los datos de programación de la mejor manera posible para aplicarlos al nuevo tipo de aparato. Si el nuevo aparato tiene capacidades más limitadas que el antiguo, se manejará lo mejor posible. Para saber más sobre el reemplazo de aparatos, ver *Cambiando el Tipo de Aparato (p.125)*.

3.6 Coincidencia de Color

Los aparatos de diferentes tipos usan diferentes métodos para realizar la mezcla de color. Mandando los mismos vlaores de parameter a aparatos de diferentes tipos se producirá un color diferente en cada tipo. Por ejemplo, al mandar C=50%, M=50%, Y=0% siempre producirá una clase de azúl, pero será un azúl diferente con diferentes tipos de aparatos.

Normalmente, tendrías que compensarlo tu mismo creando manualmente manualmente paletas de color a ojo para producir colores similares en todos los tipos de aparatos.

Este es un proceso que consume mucho tiempo, y te limita a utilizar sólo las paletas que tú ya hayas creado.

El sistema de coincidencia de color de la Wholehog III proporciona una nueva forma de escoger colores, sin estos problemas.

3.6.1 Modelos de Color

Tradicionalmente, los aparatos de mezcla de color utilizan el sistema CMY (Cyan, Magenta, Yellow) para definir únicamente cada color que puede producir. Con el incremento de popularidad de los aparatos de LED, el sistema RGB (Red, Green, Blue) se está haciendo más común. Estos dos sistemas se llaman 'modelos de color'. Cada color puede representarse igualmente por ambos dos modelos de color - se ajustan con diferentes formas de comunicar la misma información. Existen muchos otros modelos de color, quizás el más usado de ellos es (para el control de iluminación, de cualquier modo) el sistema HSI (Tono, Saturation, Intensidad):

Tono: Este es el término para especificar la posición del color en un rango de colores, desde rojo, a traves del amarillo, verde, cian, azul y magenta hasta volver finalmente al rojo. Como el rango es 'cíclico', puedes visualizarlo como un círculo con los colores posicionados alrededor del centro, con el rojo en la parte superior, verde en la parte inferior derecha, azúl en la inferior izquierda y los colores intermedios entre ellos. El ángulo entre el 0 y 360 grados especifica el tono del color: el rojo tiene un tono de 0, amarillo tiene un tono de 60 grados, y cian tiene un tono de 180; ver *Figura 3.1, "La Rueda de Color HSI"*.

Saturación: Esto indica la 'fuerza' o 'palidez' del color. Los colores pálidos tienen saturaciones bajas. La saturación se especifica como porcentaje entre 0% (blanco) y 100% (la mayor saturación posible).

Intensidad: Ésta es simplemente la medición de cuanta luz se está emitiendo, desde 0% (negro) a 100% (el mayor brillo posible). Esto es idéntico al control del dimer en la mayoría de los aparatos.

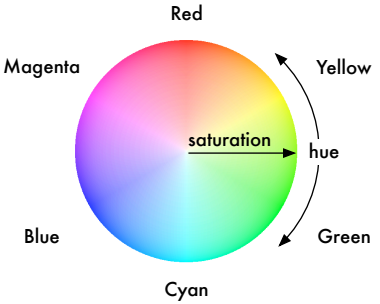


Figura 3.1. La Rueda de Color HSI

Con estas tres partes de información (tono, saturación e intensidad), se puede representar cada color posible. Como la mayoría de los aparatos ya tienen función de dimer para

controlar la intensidad, sólo es necesario especificar el Tono y la Saturación para representar cada color único.

El Tono y la Saturación de la Luz Blanca

Blanco se define como el color con saturación 0%; el Tono no importa. No obstante, mientras que el tungsteno y las lámparas de arco producen ambas luz 'blanca', cuando las comparas cara a cara sus colores son considerablemente diferentes. El tungsteno tiene un color más 'cálido' con un mayor contenido en rojo y amarillo, mientras que las lámparas de arco normalmente tienen una luz más 'fría' que contiene más azúl. Una versión del blanco no es más 'correcta' que la otra, sino que cualquiera puede escogerse para ser el punto de referencia dependiendo de la situación. En un entorno teatral donde las fuentes de tungsteno son más comunes el blanco tungsteno parece ser la base más apropiada. En otros entornos donde predomine el uso de fuentes de arco, será más conveniente usar el blanco de arco; para información del cambio del punto de blanco, ver *Usando Coincidencia de Color, p.155*.

3.6.2 Sistema de Coincidencia de Color

El sistema de conincidencia de color de la Wholehog III se basa en una librería de aparatos que contiene los datos de calibración del color para el tipo de aparato en uso. Esta calibración asegura que los aparatos de diferentes tipos pueden asignarse fácilmente al mismo color, incluiendo a la definición escogida de 'blanco'. Esto también puede usarse para aparatos para los que no se haya realizado la calibración, pero los colores que se producirán pueden no coincidir con los de aparatos calibrados.

Puedes escoger colores usando las parameter wheels para asignar valores de cian, magenta y amarillo o valores de Tono y Saturación, o puedes usar el selector visual de colores en pantalla; ver *El Colour Picker, p.156*.

Es preferible programar usando el Tono y la Saturación siempre que sea posible. Las ventajas son:

- La selección de color usando Tono y Saturación o el selector de color producen la misma salida de color visual en todos los tipos de aparatos calibrados.
- Puedes usar FAN y efectos sobre el Tono y la Saturación para producir aspectos atractivos rápidamente.
- Cuando usas Tono y Saturación para seleccionar un color, la Wholehog III utiliza automáticamente el mejor ajuste de valores DMX posible para conseguir la máxima salida de luz en cada tipo de aparato.
- Puedes fundir de un rojo saturado a un verde saturado sin que se cambie la saturación. El fundido atravesará todos los colores saturados entre el rojo y el verde, en lugar de seguir un camino inesperado para pasar de uno a otro, como puede pasar al programar usando CMY.
- Los fundidos entre colores grabados usando el Tono y la Saturación se mantendrán coincidentes con todos los aparatos durante el proceso de fundido. Esto produce un mejor, o más vistoso aspecto del fundido.

Tip

Se recomienda encarecidamente que no se cambie entre el sistema HSI y CMY dentro de un show.

3.7 Funciones Nuevas y Racionalizadas

La Wholehog III simplifica, clarifica y racionaliza algunas funciones de la Wholehog II. Esta tabla muestra los cambios principales:

Función Wholehog II	Función Wholehog III
Load	Usa Open para abrir un objeto (cue, paleta, etc.) y editarlo directamente.
Clone	Usa Copy para copiar los ajustes entre aparatos, al igual que para copiar objetos completos.
Extract	Usa Copy para copiar los ajustes en el Programador.
Active	Usa Live para hacer selecciones basadas en el aspecto del escenario. Usa Touch para asignar valores correspondiendo a lo que esta actualmente en escena. Usa Suck para capturar el aspecto de lo que está actualmente en escena.

Parte T. Tutorial

The Tutorial guides you through the main operations of setting up the console, and programming and running a show. If you want a detailed description of how to work with particular functions, use the *Parte R, "Reference"*.

The Tutorial is in two parts: the Quick & Dirty tutorial shows you how to create a very simple show in Ten steps, while the main tutorial gives you a more detailed introduction to the Wholehog III.

Capítulo 4: Rápido & Sucio - Un Show en Ten Pasos

OK, tienes tus manos sobre una Wholehog III, y quieres verla funcionando *ahora mismo*. Necesitas el tutorial Rápido y Sucio.

4.1 Paso 1: Conectando la Corriente

Usa los cables IEC suministrados con la mesa y el DMX Processor para conectarlos a cualquier voltaje entre 100 y 240V AC.

4.2 Paso 2: Conectando el DMX Processor

Conecta el DMX Processor directamente a tu mesa con el cable estandar de Categoria 5 **Ethernet cruzado** (suministrado).

4.3 Paso 3: Arrancando la Mesa

Enciende la mesa y el DMX Processor. Una vez que la mesa se inicie, aparecerá la ventana Start.

4.4 Paso 4: Iniciando un nuevo Show

Selecciona Launch New Show. Se te preguntará por:

- Una localización para la grabación. Escoge la localización que la mesa te sugiera.
- Un nombre para tu show. Pulsa la tecla Set para hacer que aparezca el teclado en pantalla e introducir el texto.
- Una **Fixture Library**. Esta contiene información de personalidades de aparatos. Escoge la que sugiera la mesa y selecciona Finish.

La Wholehog III lanzará un nuevo show.

4.5 Paso 5: Añadiendo los Aparatos

Escoge los **aparatos** que quieres en tu show. Para añadir Aparatos:

1. Setup → Patch → Fixture Schedule : abre la ventana Fixture Schedule.
2. Escoge un fabricante, y pulsa en el boton ⊞ para expandir la lista y ver los tipos de aparatos individuales.
3. Selecciona la celda de cantidad de aparatos y pulsa Set.
4. Introduce el número de aparatos, y pulsa Enter.
5. Repítelo para todos los tipos de aparatos que quieras.
6. Cuando hayas terminado, pulsa OK para aplicar los cambios y cerrar la ventana.

4.6 Paso 6: Pacheando los Aparatos

Para cada aparato:

- Fixture, (Tipo de aparato en la barra de herramientas), **[Número de aparato]** @ **[Dirección de Pacheo]**, Enter

Por Ejemplo:

- Fixture, (Studio Color 575), **1** @ **1**, Enter : tras pulsar Fixture, aparece la Fixture Types Toolbar, en la que puedes escoger el tipo de aparato requerido.

Al pachear, aparece la ventana Fixture Patch. Utiliza esta ventana para determinar la siguiente **dirección de DMX** libre, y para ver como se encuentra globalmente el **Universo DMX**.

Para Pachear en un universo distinto al 1:

- Fixture, (Tipo de aparato en la barra de herramientas), **[Número de aparato]** @ **[Número de universo]**/ **[Dirección de Pacheo]**, Enter

Por Ejemplo:

- Fixture, (Studio Color 575), **1** @ **2**/ **1**, Enter

Repítelo cuanto sea necesario, cuando todos los aparatos estén pacheados cierra la ventana Fixture.

4.7 Paso 7: Asignando valores a los Parameters

Los aparatos y sus parameters tienen valores asignados en el Programador, se abrirá pulsando Programmer en la Main Toolbar.

Primero, asigna la intensidad a tu aparato. Por ejemplo:

- Fixture (Studio Color 575) **1** @ **60**, Enter : asigna la intensidad del Studio Color 1 al 60%.

Cuando pulsas la tecla Fixture, aparecera la Fixture Types Toolbar. Usa esto para seleccionar el Studio Color 575 en este ejemplo.

También puedes ajustar la intensidad con la I-Wheel a la derecha de la mesa:

- Fixture (Studio Color 575) **1**, Enter : selecciona el aparato, y entonces mueve la I-Wheel.

Ahora asigna los otros parameters:

Pan y Tilt: Con el aparato aún seleccionado, cambia el Trackball a modo pan y tilt pulsando el boton superior derecho del Trackball. El Trackball brillará en azúl, y podrás usarlo para asignar el pan y tilt del aparato. Cuando hayas terminado, pulsa el botón superior derecho de nuevo para cambiar el Trackball de nuevo a control del puntero en pantalla.

Color: Pulsa la tecla Colour, y ajusta el tono y la saturación para el aparato con las parameter wheels. Pulsa Colour de nuevo para usar mezcla de cian, magenta, y amarillo. También puedes escoger una **ranura** de un color específico del Slot Toolbar en la pantalla táctil.

Beam o Haz: Pulsa la tecla Beam. Ahora puedes asignar el enfoque del haz, el frost y demás usando las parameter wheels. Puedes seleccionar una ranura de haz como gobos de la Slot Toolbar.

4.8 Paso 8: Grabando la Cue

Una vez que hayas asignado valores a algunos aparatos, graba una cue a un **master** específico para reproducción:

- Pulsa Record, después la tecla Choose sobre uno de los masters.

La primera vez que grabas una cue en un master, la Wholehog III creará una nueva Cuelist en ese master, y graba la cue como Cue 1. Si grabas más cues en la misma cuelist, la Wholehog III dará a cada uno el siguiente número de cue libre.

Tip

Por defecto, el Grand Master esta en el Master 1, de modo que es mejor que uses un master diferente para tu cuelist. Si accidentalmente cargas una cuelist en el Master 1, puedes recuperar el Grand Master moviendo la cuelist a otro master; ver *Moviendo Cuelists, Escenas y Masters de Inhibición a una Página (p.298)*.

4.9 Paso 9: Reproduciendo la Cue

1. Comprueba que el Fader del Grand Master (por defecto es el Master 1) y el master en el que pusiste tu cuelist están al máximo.
2. Limpia el Programador para asegurarte de que su salida no influya con el aspecto de la escena final, pulsando Clear.
3. Pulsa Go en el master en el que grabaste tus cues:

4.10 Paso 10: Cambiando el Tiempo de la Cue

La Wholehog III da por defecto a las cues un tiempo de 2 segundos cuando se graban por primera vez. Para cambiar el tiempo de la cue:

- Cue **1** Time **6**, Enter

Ahora puedes continuar al tutorial completo en la siguiente sección, o simplemente comenzar a usar la mesa y utilizar la Parte R, "Reference" para responder a las cuestiones que te surjan.

Capítulo 5: Visión general del Tutorial

5.1 Introducción

Las siguientes secciones te introducen a las funciones básicas de la Wholehog III mediante ejemplos de trabajo, introduciendo su estructura; mostrandote como crear un nuevo show; conectar **aparatos**, crear **grupos** y **paletas**; entonces programar **cues**, **chases** y **efectos**. Los usuarios experimentados de Wholehog II deben saltarse esta sección, refiriendoese primeramente a *Usuarios de Wholehog II (p.11)* y después a *Parte R, "Reference"* cuando se necesite.

La composición del Tutorial consiste en:

1 x Wholehog III

1 x DP2000 **DMX Processor** conectado directamente a la mesa (2048 Channels)

5 x Studio Spot 575 en el truss trasero

10 x Studio Color 575M en el truss frontal

8 x Technobeam Iris en el truss trasero

16 x **Canales de mesa o Desk Channels**, con 8 x Source 4 Par en cada cortina de truss circular

5.2 Usando el Software de Visualización

Puedes utilizar software de visualización como el ESP's Vision (*www.esp-vision.com*) o Cast Lighting's WYSIWYG (*www.castlighting.com*) para trabajar con los ejemplos del tutorial. El software te permitirá ver directamente los efectos de tus acciones sin tener que colgar ningún aparato. De hecho no necesitas colgar ningun aparato virtual, puesto que los ficheros con el montaje de los visualizadores usados en todos los entrenamientos y ejemplos de esta sección se pueden descargar de la página web de Flying Pig Systems.

Capítulo 6: Configurando la Mesa

Los sistemas de iluminación de Wholehog III pueden ser bastante complejos, cuando se juntan varias mesas , DMX Processors y otros dispositivos de red. Este tutorial usa un sistema básico compuesto por una mesa y un DP2000 DMX Processor.

6.1 Conectando y Encendiendo el Sistema

1. Conecta el DMX Processor usando un cable **cruzado** de Categoría 5, suministrado con la mesa. Un cable ordinario (no cruzado) no funcionará.
2. Si quieres, conecta un teclado, un raton y monitores externos. Añadiendo un ratón se libera el Trackball de la mesa para posicionar aparatos.
3. Conecta el DMX Processor y la Wholehog III a la corriente eléctrica, y enciéndelos. Puedes conectar la Wholehog III a cualquier tensión entre 100 y 240V AC.

Después de unos momentos, aparecera la ventana de Inicio de la Wholehog III:

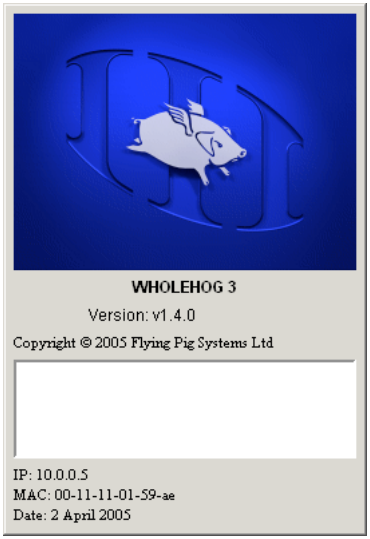


Figura 6.1. La Pantalla de Inicio

La pantalla LCD del DMX Processor cambiara el estado de Connecting - No Server a Idle - Show Server: 127.0.0.1@6600. La pantalla LCD se mantendrá asi hasta que hayas pachea-

do aparatos y este generando señal DMX, cuando el estado del DMX Processor cambiará a Running.

Figura 6.2. Pantallas del DMX Processor

6.2 Pantallas de Calibración y Configuración de Periféricos

Cuando utilices la mesa por primera vez, o recarges su software es una buena idea recalibrar las pantallas táctiles para asegurarte de que los botones puedan seleccionarse con precisión usando las yemas de los dedos.

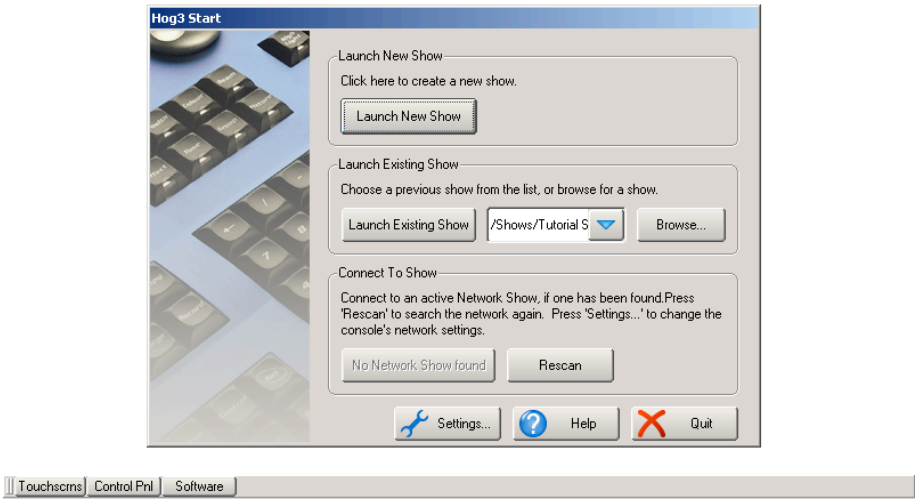

Hog3 Start
Launch New Show
Click here to create a new show.
Launch New Show
Launch Existing Show
Choose a previous show from the list, or browse for a show.
Launch Existing Show
/Shows/Tutorial S
Browse...
Connect To Show
Connect to an active Network Show, if one has been found.Press 'Rescan' to search the network again. Press 'Settings...' to change the console's network settings.
No Network Show found
Rescan
Settings...
Help
Quit
Touchscrns
Control Pnl
Software

Figura 6.3. La Ventana de Arranque y la Barra de Herramientas

6.2.1 Pantallas Táctiles

1. Una vez que la mesa se ha encendido, la ventana Start aparecera (ver *Figura 6.3, "La Ventana de Arranque y la Barra de Herramientas"*). Selecciona Touchscrns en la Startup Toolbar localizada en la parte inferior de la pantalla táctil derecha.
2. Aparecerá un objetivo en cada esquina sucuencialmente, en el que deberás tocas; ver *Figura 6.4, "La Pantalla de Calibración"*. La calibración esta completa cuando hayas hecho las cuatro esquinas, pulsa Enter para finalizar.

Puedes pulsar la tecla Set para iniciar el proceso de nuevo si es necesario.

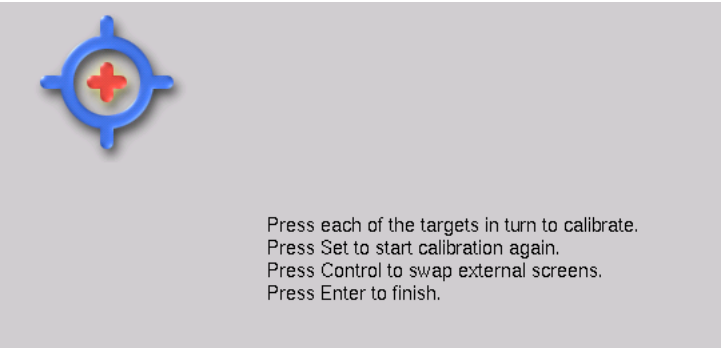

Press each of the targets in turn to calibrate.
Press Set to start calibration again.
Press Control to swap external screens.
Press Enter to finish.

Figura 6.4. La Pantalla de Calibración

6.2.2 Monitores Externos

Si has conectado monitores externos para suplementar las pantallas táctiles de la mesa, necesitaras activarlas y ajustar sus resoluciones:

1. Control Pnl → Displays : abre el Control Panel desde la Startup Toolbar localizada en la parte inferior de la pantalla táctil derecha, y selecciona la opción Displays.
2. Selecciona la resolución para los monitores en el menú desplegable; ver *Figura 6.5, "El Panel de Displays del Control Panel"*.
3. OK : cierra el Control Panel.
4. Para que los ajustes de monitores tengan efectos, necesitas reiniciar la mesa. Pulsa Quit en la ventana Start. Cuando la mesa diga que es seguro apagarla, apágala y vuelve a encenderla con el interruptor de la parte trasera de la mesa.

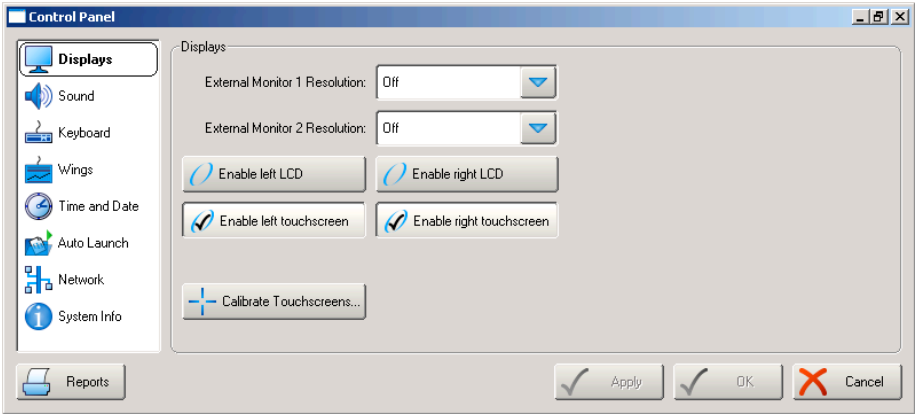


Figura 6.5. El Panel de Displays del Control Panel

6.2.3 Teclado Externo

Finalmente, si has conectado un teclado externo, necesitaras configurarlo:

1. Control Pnl → Keyboard : abrir el Control Panel desde la Startup Toolbar localizada en la parte inferior de la pantalla táctil derecha.
2. Escoge un modelo de teclado y distribución en el panel de Keyboard; ver *Figura 6.6, "El panel de Keyboard del Control Panel"*.
3. Pulsa o presiona OK.

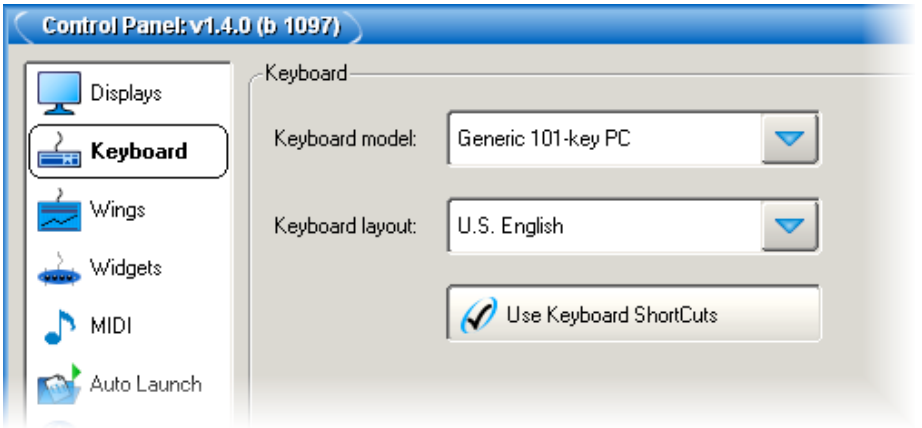


Figura 6.6. El panel de Keyboard del Control Panel

6.3 Lanzando un Nuevo Show

La ventana de Start de la Wholehog III (ver *Figura 6.7, "La Ventana Start"*) te da la opción de Launch New Show, al igual que de lanzar un show existente o unirte a uno que se esté ejecutando actualmente en la red de trabajo.

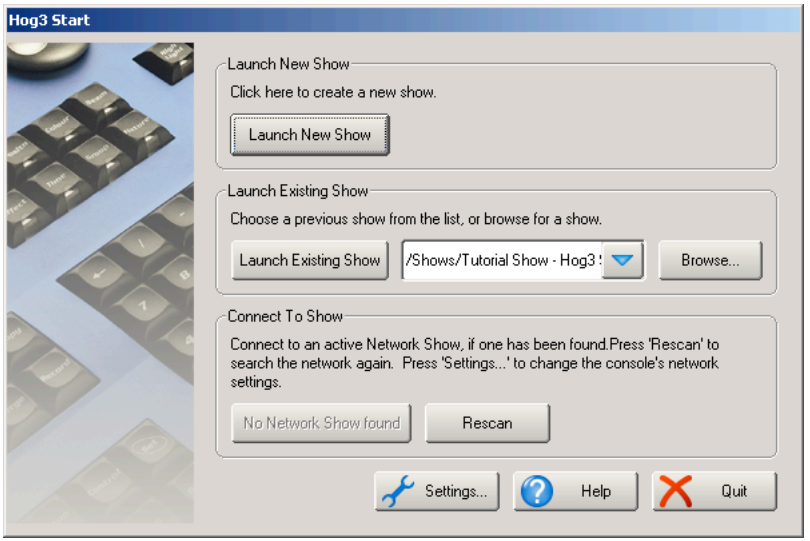
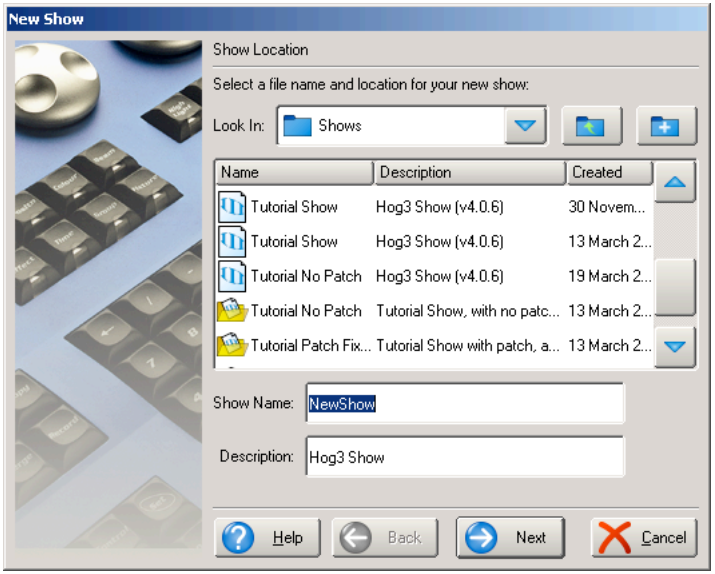

Hog3 Start
Launch New Show
Click here to create a new show.
Launch New Show
Launch Existing Show
Choose a previous show from the list, or browse for a show.
Launch Existing Show
/Shows/Tutorial Show - Hog3 !
Browse...
Connect To Show
Connect to an active Network Show, if one has been found.Press 'Rescan' to search the network again. Press 'Settings...' to change the console's network settings.
No Network Show found
Rescan
Settings...
Help
Quit

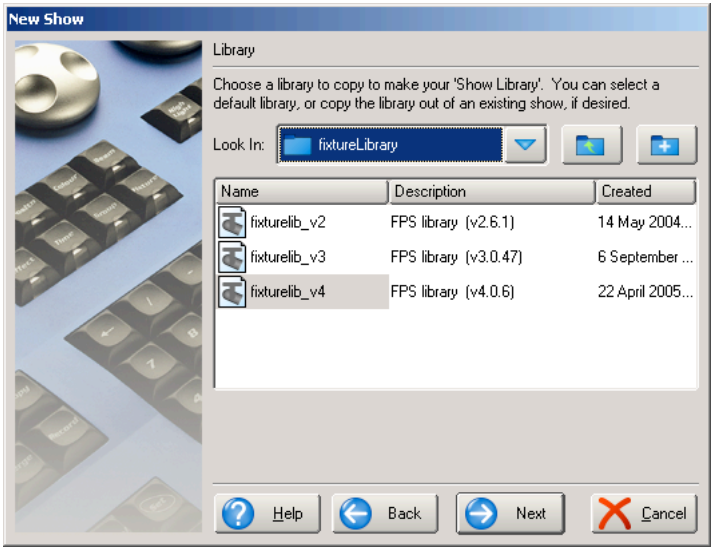
Figura 6.7. La Ventana Start

Por ahora, crea y lanza un nuevo show, siguiendo las instrucciones en pantalla para que la mesa te guíe en este proceso:

1. Selecciona la opción Launch New Show. La pantalla de Localización del Show te permite dar nombre a tu nuevo show y seleccionar una localización para el show:



2. Selecciona una librería para usarla con tu show. Puedes usar la librería estandar que está en la carpeta Libraries/System/ o escoger una libreria de un show existente:



3. Selecciona Finish. La mesa lanzará el nuevo show.

6.4 Descubrir más

Para más información, ver la sección *Parte R, "Reference"* del manual:
Para: Conexión, periféricos y configuración de hardware
Ver: *Configurando la Mesa (p.63)*
Para: Trabajo en red
Ver: *Configurando la Red de Trabajo (p.73)*
Para: DMX Processors
Ver: *Trabajando con Network Processors (p.77)*
Para: Lanzando el show
Ver: *Encendiendo (p.107)*

6.5 Si te atascas

1. **El DMX Processor y la mesa no parecen tener comunicación.**

   Ver *La mesa no se comunica con el DMX Processors (p.367)*.

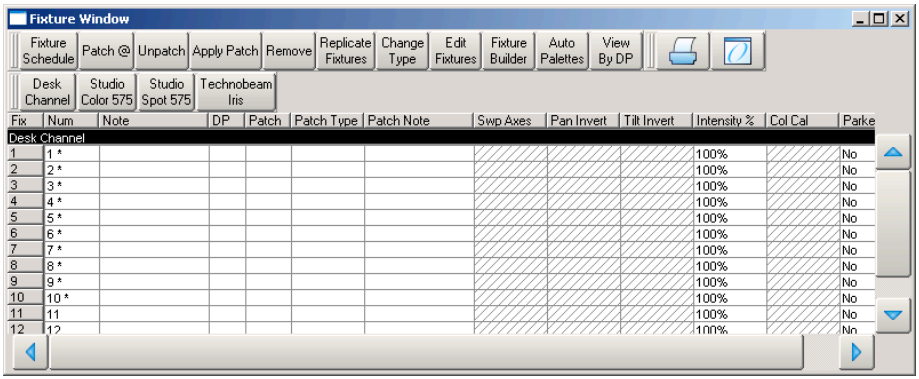
Tip

Se pueden encontrar más consejos sobre localización y resolución de problemas, e información sobre obtener ayuda desde Flying Pig Systems, en *Consiguiendo Ayuda (p.367)*.

Capítulo 7: Configurando el Show

7.1 Añadiendo los Aparatos

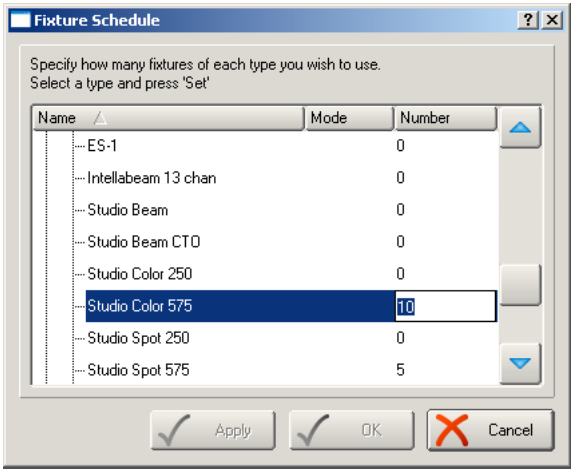
Antes de comenzar la programación necesitas escoger los aparatos que quieres usar en el show y pachearlos en la ventana de Fixture:



Para abrir la ventana de Fixture:

- Setup → Patch : pulsa la tecla Setup de la mesa para mostrar la Setup Toolbar, entonces pulsa Patch.

Para añadir nuevos aparatos, abre la ventana de Fixture Schedule pulsando el botón Fixture Schedule en la esquina superior izquierda de la ventana de Fixture:



Usa el trackball, el ratón o las teclas de cursor (debajo del trackball) para navegar por la lista de fabricantes. Con las teclas de cursor, usa arriba y abajo para desplazarte, y derecha e izquierda para abrir y cerrar la lista de cada fabricante.

1. Desplázate hasta High End, y abre la lista pulsando en el icono ⊞, o usando la tecla de cursor derecha.
2. Selecciona Studio Color 575, pulsa Set, escribe **10** y Enter.
3. Repítelo para 5 Studio Spot 575.
4. Repítelo para 8 Technobeam Iris.

Tip

Si has conectado un teclado externo a la mesa, puedes pulsar H para saltar hasta High End, y demás.

Para añadir Canales de Mesa (Desk Channels):

1. Desplázate hasta Genericos y abre la lista.
2. Selecciona Desk Channel. Pulsa Set, teclea **16** y Enter.
3. Cuando hayas terminado, selecciona OK para aplicar y cerrar la ventana.

Tip

Los canales de mesa son aparatos de convencional que sólo tienen intensidad, como los focos par.

7.2 Pacheando los Aparatos

Necesitas asignar una **dirección DMX** a cada aparato que hayas incorporado a la lista. El siguiente pacheo usa las mismas direcciones de DMX que tienen los ficheros para tutorial de visualizadores que se pueden obtener desde la página web de Flying Pig Systems. Todos los aparatos del montaje del tutorial pueden conectarse con un sólo **universo DMX**.

Para pachear aparatos, asegúrate de que la ventana de Fixture está abierta (Setup → Patch). Primero, pachea los Studio Color 575:

1. Fixture, (Studio Color 575), **1** Thru **10** : selecciona los aparatos a pachear. La tecla Fixture está en la mesa, y los tipos de aparatos están en la Fixture Types Toolbar en la pantalla táctil derecha.
2. Patch@ : abrirá la ventana de Fixture Patch. El botón Patch@ está en la parte superior de la ventana Fixture.

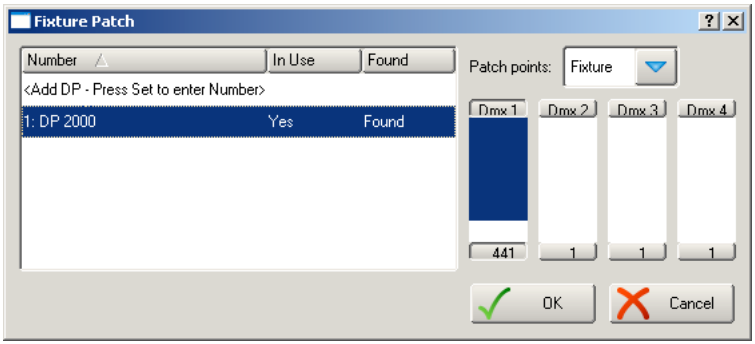


Figura 7.1. La Ventana Fixture Patch

3. Enla ventana Fixture Patch, chequea que el Procesador DMX 1 está remarcado, y que su primer Universo esté seleccionado; *Figura 7.1, "La Ventana Fixture Patch"*.
4. **1**, Enter : pachea Studio Colors 1 al 10 a la dirección DMX 1 a la 160 consecutivamente.

Tip

Puedes usar la tecla @ de la mesa como un acceso rápido de la tecla Patch@ en la ventana Fixture.

Pachea los aparatos restantes de la misma menera:

1. Fixture, (Technobeam Iris) **1** Thru **8** @ **161**, Enter : pachea los Technobeams 1 al 8 a la dirección DMX 161 al 304 consecutivamente.
2. Fixture, (Studio Spot 575) **1** Thru **5** @ **305**, Enter : pachea Studio Spots 1 al 8 a la dirección DMX 305 al 424 consecutivamente.
3. Fixture, (Desk Channel) **1** Thru **16** @ **425**, Enter : patchea los Canales de Mesa del 1 al 16 a la dirección DMX 425 al 441 consecutivamente.

Una vez que has pacheado todos los aparatos, pulsa Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la información de pacheo al DMX Processor. *Figura 7.2, "La ventana Fixture, muestra el pacheo"* muestra el pach completo.

7.3 Asignando Números de Usuario

Un Nùmero de Usuario es el número que tú usas para seleccionar un aparato en particular durante la programación. Por defecto, la Wholehog III da a cada tipo de aparatos su propio rango de números, de modo que varios aparatos tendrán asignado el número 1, distinguiéndose por la selección del tipo de aparato antes de introducir el número al seleccionar aparatos. Puedes acelerar la programación renumerando los Números de

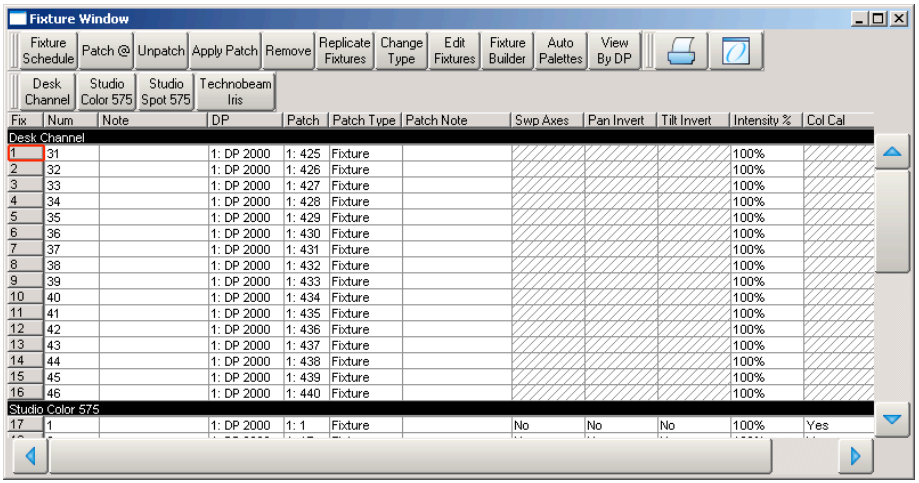

Fixture Window
Fixture Schedule
Patch @
Unpatch
Apply Patch
Remove
Replicate Fixtures
Change Type
Edit Fixtures
Fixture Builder
Auto Palettes
View By DP
Desk Channel
Studio Color 575
Studio Spot 575
Technobeam Iris
Fix
Num
Note
DP
Patch
Patch Type
Patch Note
Swp Axes
Pan Invert
Tilt Invert
Intensity %
Col Cal
Desk Channel
1 31 1: DP 2000 1: 425 Fixture 100%
2 32 1: DP 2000 1: 426 Fixture 100%
3 33 1: DP 2000 1: 427 Fixture 100%
4 34 1: DP 2000 1: 428 Fixture 100%
5 35 1: DP 2000 1: 429 Fixture 100%
6 36 1: DP 2000 1: 430 Fixture 100%
7 37 1: DP 2000 1: 431 Fixture 100%
8 38 1: DP 2000 1: 432 Fixture 100%
9 39 1: DP 2000 1: 433 Fixture 100%
10 40 1: DP 2000 1: 434 Fixture 100%
11 41 1: DP 2000 1: 435 Fixture 100%
12 42 1: DP 2000 1: 436 Fixture 100%
13 43 1: DP 2000 1: 437 Fixture 100%
14 44 1: DP 2000 1: 438 Fixture 100%
15 45 1: DP 2000 1: 439 Fixture 100%
16 46 1: DP 2000 1: 440 Fixture 100%
Studio Color 575
17 1 1: DP 2000 1: 1 Fixture No No No 100% Yes

Figura 7.2. La ventana Fixture, muestra el pacheo

Usuario en una serie simple no-repetitiva, de modo que evitas tener que re-seleccionar los tipos de aparato.

Para cambiar el Número de Usuario:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. Selecciona la celda de Num de aparatos (ordena por Número de Usuario) pulsando en ella con el trackball o el ratón.
3. Pulsa Set, teclea el nuevo número, y pulsa Enter.

Para cambiar varios Números de Usuario a la vez:

1. Setup → Patch
2. Selecciona un rango de celdas Num pulsando y arrastrando.
3. Pulsa Set, teclea el nuevo número, y pulsa Enter : los Números de Usuario de los aparatos se asignarán comenzando desde el número que has introducido.

Si quieres usar los números de usuario del tutorial deberás asignarlos de la siguiente manera:

Aparatos	**Núm. de Usuario**
Studio Colors 1-10	1-10
Studio Spots 1-5	11-15
Technobeams 1-8	21-28
Desk Channels 1-16	31-46

Ten en cuenta que durante este manual, se asume que has asignado números de usuarios que son únicos, de modo que no tienes que especificar tipos de aparato.

7.4 Creando automáticamente Paletas y Grupos

Los grupos son selecciones predefinidas de aparatos, mientras que las paletas son ajustes de parameter predefinidos. Juntos, aceleran la programación permitiendo crear estados desde la "construcción de bloques" de luz.

La creación de tus propios grupos y paletas se describe en *Creando y Usando Grupos (p.43)* y *Creando y Usando Paletas (p.48)*, pero para empezar con la Wholehog III puedes crear un conjunto de grupos y paletas automáticamente. La función de Auto Palettes localizada en la parte superior de la ventana Fixture crea automáticamente las paletas de color y beam (haz) habitualmente necesarias, y los grupos comunes como Todo, Impar, Par y demás, basándose en los aparatos que hay en show:

1. Setup → Patch, Auto Palettes : se abre la ventana Auto Palettes, dando una serie de opciones; ver *Figura 7.3, "La ventana Auto Palettes"*.
2. Selecciona Generate.
3. Cierra la ventana Fixture.

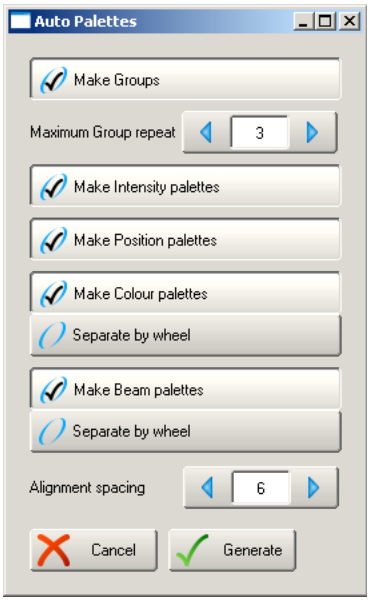


Figura 7.3. La ventana Auto Palettes

La función Auto Palettes tiene un número de opciones avanzadas descritas en *Creando Paletas y Grupos Automáticamente (p.126)*.

7.5 Descubrir Más

Para más información, ver la sección *Parte R, "Reference"* del manual:
Para: Añadiendo y pacheando Aparatos
Ver: *Añadiendo un Aparato al Show (p.123)*, *Pacheando Aparatos (p.128)*
Para: Configurando Aparatos
Ver: *Configurando Aparatos (p.135)*
Para: Números de Usuario
Ver: *Modificando el Número de Usuario, p.136*
Para: Grupos
Ver: *Trabajando con Grupos (p.169)*
Para: Paletas
Ver: *Trabajando con Paletas (p.175)*

Capítulo 8: Programando Aparatos

Una vez que has pacheado los aparatos, puedes comenzar a construir tu show. A pesar de la tranquilidad con la que puedes programar en la Wholehog III, es aconsejable planear tu show de antemano, creando bloques de construcción para acelerar la grabación de cues. Recuerda que hay muchos más parámetros que procesar además de la lámpara cuando se aborda un montaje con iluminación móvil. La creación cuidadosa de paletas y grupos te permitirá trazar una estructura y te hará capaz de acumular complejas capas y apariencias que de otro modo no serían posibles.

Toda manipulación de aparatos tiene lugar en la ventana editor, ver *Funcionando con Editores (p.100)*. Hay editores para cues, paletas, y demás, pero tendrás que hacer tu programación inicial en el Programmer; ver *Figura 8.1, "La Ventana Programmer"*.

Abre la ventana del Programmer seleccionando Programmer en el menú Main Toolbar.

La mesa te permite tener varios editores abiertos a la vez, por ejemplo para editar una cue que grabaste previemente mientras sigues también trabajando en el Programador. Para asegurar que tus comandos van al editor correcto, selecciona Edit en la parte superior de la ventana del editor en el que quieres trabajar.

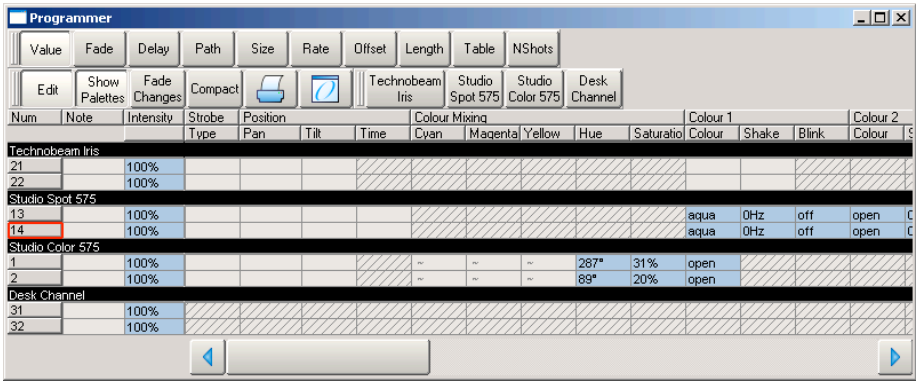


Figura 8.1. La Ventana Programmer

8.1 Seleccionando Aparatos

El proceso de selección de aparatos se usa en la creación de todos los grupos, paletas, cues y escenas. Hay varias formas de seleccionar aparatos; las principales se describen aquí.

8.1.1 Seleccionando Aparatos Individuales

Puedes seleccionar un aparato usando la línea de comando:

- Fixture (Studio Color 575) **1**, Enter

La Barra de herramientas de la Línea de Comando se muestra en *Figura 8.2, "The Command Line"*.

Figura 8.2. The Command Line

Cuando pulsas la tecla Fixture, aparecerá la Fixture Types Toolbar con todos los tipos de aparatos en el show para que puedas seleccionarlos; Studio Color en el ejemplo de arriba. Ver *Figura 8.3, "La Fixture Types Toolbar"*.

Figura 8.3. La Fixture Types Toolbar

Alternativamente, puedes pasar de un tipo de aparato a otro pulsando repetídamente la tecla Fixture.

El Programador recordará el últipo tipo de aparato que has seleccionado, lo que significa que solo necesitas pulsar Fixture y escoger un tipo de aparato cuando quieras usar un tipo de aparato diferente. Es decir:

- **2**, Enter : selecciona el Studio Color 575 nº 2 en el Programador.

Con el Número de Usuario

Si has asignado tus números de usuario como una secuencia no-repetitiva, simplemente teclea el número de usuario del aparato sin tener en cuenta el tipo:

- **1**, Enter : selecciona el Studio Color nº 1 en el Programmer.
- **21**, Enter : selecciona el Technobeam nº 1 en el Programmer.

8.1.2 Selección de Multiples Aparatos

Primero limpia la selección previa pulsando la tecla Clear.

Puedes seleccionar más de un aparato usando las teclas +, – y Thru:

- Fixture **1** + **5**, Enter : selecciona los Aparatos 1 y 5.
- Fixture **1** Thru **5**, Enter : selecciona del Aparato 1 hasta el 5.
- Fixture **1** Thru **5** – **3**, Enter : selecciona los Aparatos desde el 1 hasta el 5 excepto el 3.

También puedes seleccionar más de un tipo de aparato a la vez. Si no has asignado números de usuario únicos, necesitarás especificar el tipo de aparato:

- Fixture (Studio Color 575) **1** Fixture (Studio Spot 575) **2**, Enter.

O, con números de usuario únicos:

- Fixture **1** + **12**, Enter : selecciona el Studio Color 575 1 y el Studio Spot 575 2.

8.1.3 Deseleccionando y Removiendo Aparatos del Programmer

Una vez que hagas una nueva selección, los aparatos seleccionados previamente se mantendran en el Programmer y se indica cambiando el color del texto a azúl pálido. Para hacer más cambios, reselecciónalos, o pulsa en el número de aparato en la columna Num de la ventana del Programador.

Puedes limpiar aparatos específicos llevándotelos fuera del Programador:

- (Studio Color) **1** Thru **10** Knockout

Puedes limpiar todos los aparatos en el Programmer pulsando la tecla Clear. Date cuenta de que llevándote fuera aparatos o limpiando del Programador se limpian todos los valores de parameter que hayas asignados. Pulsando la tecla Undo se recuperaran los valores limpiados, no obstante.

8.2 Creando y Usando Grupos

Los grupos son accesos rápidos para seleccionar varios aparatos a la vez. Se pueden llamar desde el Group Directory (ver *Figura 8.4, "El Group Directory"*) que se abre pulsando Open + Group. Aunque la función de Autopaletas crearán grupos como el de Todos los All Studio Color 575, Technobeam Iris Impares y Studio Spot 575 Even, y pueden ser útiles para crear los especéficos para el show. Para el show del tutorial, debes crear estos grupos:

- Todos los Technobeams y Studio Spots del Truss trasero
- Technobeams 1-3 Grupo Especiales de Teclados
- Technobeams 4-5 Grupo de Cenitales de Batería
- Technobeams 6-8 Grupo Especiales de Guitarra
- Studio Spots 1+5 Grupo Especiales de Voces
- Interiores Studio Colors 3-8
- Exteriores Studio Colors 1+2+9+10
- Todos los canales de mesa Screen

Para grabar un grupo:

1. Fixture **1** Thru **3** : selecciona los aparatos deseados en el Programador.

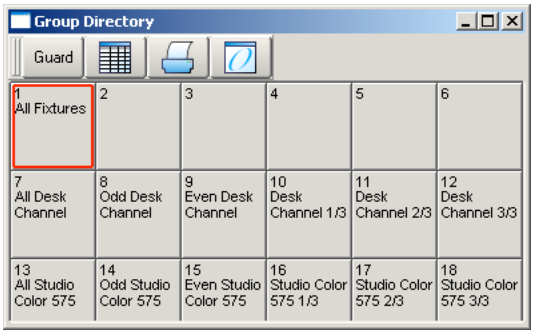


Figura 8.4. El Group Directory

2. Record, Group : abre la ventana Group Directory.
3. Selecciona una ubicación en la ventana de Group Directory pulsando un boton de pantalla; ver *Figura 8.4, "El Group Directory"*.

   Alternativamente, introduce un número para el grupo con el teclado numérico y pulsaEnter.

Tip

Puedes nombrar tu grupo pulsando Set directamente tras grabarlo, o después pulsando Set junto con el grupo que quieres nombrar en la ventana Group Directory.

Para usar grupos para seleccionar aparatos durante la programación, usa la tecla Group de la mesa o los botones en la ventana directorio de Group:

- Group **1** Enter : selecciona el grupo 1 en el Programador.

O:

- (All Studio Color 575) Enter : selecciona el grupo de Todos Studio Color 575 en el Programador.

8.3 Asignando valores a los Parameters

A los parameters de aparatos se accede desde las teclas de parameter type: Intensity, Position, Colour y Beam. Cuando seleccionas un aparato, su intensidad se puede asignar directamente usando la I-Wheel de la derecha de la mesa, y su posición (pan y tilt) puede asignarse usando el Trackball (cuando está en modo posicionamiento).

8.3.1 Asignando Intensidad

Además de usar la I-Wheel, puedes asignar la intensidad con la tecla @ y el teclado numérico:

- Fixture **1** @ **5**, Enter : asigna el Aparato 1 al 50%.
- Fixture **1** @ **70**, Enter : asigna el Aparato 1 al 70%.
- Fixture **1** @ **05**, Enter : asigna el Aparato 1 al 5%.

También hay formas rápidas de asignar un aparato a full (máximo) o a cero:

- Fixture **1** Full : asigna el Aparato 1 a full.
- Fixture **1** Out : asigna el Aparato 1 a cero. El botón Out está en la Main Toolbar en la parte inferior de la pantalla de la derecha.

8.3.2 Asignando Posiciones

La posición puede asignarse usando el Trackball en modo posición, o usando las parameter wheels. Para poner el Trackball en modo posición, cambia la tecla superior derecha junto al trackball; el Trackball brillará en azúl. Alternativamente, pulsa la tecla Position y podrás controlar los movimientos de pan y tilt del aparato con las parameter wheels. Esto es muy útil para ajustar el pan y el tilt por separado.

Tip

Pulsando la tecla inferior derecha del trackball se pone el Trackball en modo Orto. Pan y tilt se ajustan independientemente con el Trackball para dar control fino de uno sin perturbar el otro.

8.3.3 Asignando el Color y el Haz

Hay dos formas de asignar parameters de color y haz dependiendo del tipo de aparato. Algunos parameters continuos, como la mezcla de color, se controlan por las parameter wheels. Algunos parameters, como el gobo y las ruedas de color fijo, son en pasos discretos (conocidos como 'slots'). Estos se controlan por la Slot Toolbar de la pantalla táctil derecha. Las funciones disponibles en la Slot Toolbar varían de acuerdo a los aparatos seleccionados; ver *Figura 8.5, "La Slot Toolbar para un Studio Color 575"* y *Figura 8.6, "La Slot Toolbar para un Studio Spot 575"*.

Figura 8.5. La Slot Toolbar para un Studio Color 575

Figura 8.6. La Slot Toolbar para un Studio Spot 575

Asignando Color Continuo y Parameters del Haz

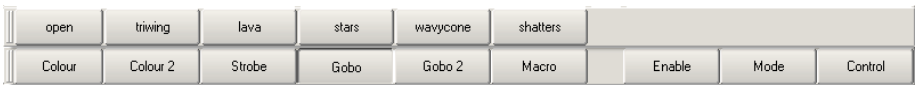
Para asignar color contínuo o parameters del Haz:

1. Selecciona los aparatos requeridos.
2. Selecciona cada color o haz usando las teclas de parameter type ubicadas debajo de las parameter wheels. Aparecerán leyendas sobre las parameter wheels. Si hay más parameters que parameter wheels, pueds pasar de uno a otro pulsando la tecla parameter type de nuevo.
3. Asigna los parameters usanhdo las parameter wheel. Algunos parameters de algunos aparatos tienen varios modos; por ejemplo, las ruedas de gobo del Studio Spot 575 pueden estar en modo Slots, Spin o Random. Los modos se muestran junto a la leyenda de las parameter wheel, y puedes seleccionar el modo pulsando en la leyenda:

Asignando Parameters de color y haz discretos

Para asignar parameters de color y haz discretos:

1. Fixture **1** Beam : selecciona los aparatos requeridos y tipos de parámetros.
2. (Gobo) → (Stars) : Pulsa en una de las funciones de parameter en la Slot Toolbar. Aparecerá un submenú de posiciones discretas en el que puedes seleccionar la opción que desees:



Controlando Funciones de Aparatos

Puedes controlar funciones específicas de cada aparato, como el Encendido de Lámpara, el Apagado de Lámpara y el Reset desde la Fixture Control Toolbar. Las funciones disponibles dependen de los aparatos seleccionados actualmente.

Para usar la Fixture Control Toolbar, selecciona un aparato o grupo, entonces selecciona Control a la derecha de Slot Toolbar y selecciona la función de aparato que requieras. Asegúrate de que restauras el ajuste después a Fixture Idle, ten en cuenta que algunos aparatos requieren que los comandos de control se envíen durante unos pocos segundos antes de restaurar el valor a Idle.

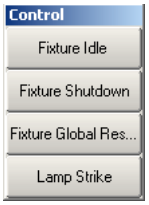


Figura 8.7. La Fixture Control Toolbar para un Studio Spot 575

Important

Los comandos de función de Aparatos pueden colocarse en el Programador y grabarse en cues. Mientras que esta es una función muy potente, debe usarse con cuidado para asegurarse de que no incluyes comandos de reset de aparatos en las cues accidentalmente, por ejemplo. También debes chequear los manuales de aparatos, puesto que algunos requieren cerrar el dimer o el shutter antes de enviar comandos de control.

8.3.4 Fan Parameters

Algunas veces puede que quieras asignar parameters con un desfase a través de aparatos consecutivos, de modo que el valor de un parameter particular difiera un tanto fijo de un aparato al siguiente. Esto se conoce como 'fan'. Por ejemplo, puedes:

- Usar Fan con la posición de los Studio Spots a través del escenario de esquina a esquina.
- Usar Fan con las intensidades de los canales de mesa (100%, 80%, 60%, 40%).

Para hacer fan con un parameter:

1. Fixture **1** Thru **7** @ **50** : selecciona los aparatos y lleva su intensidad al 50%.
2. Pulsa y mantén pulsada la tecla Fan, mientras muevas la I-Wheel.

Para usar fan con otros parameters, pulsa y mantén pulsado Fan, mientras mueves el parameter wheels deseado.

Cuando se usa fan, los aparatos a cada extremo de la selección toman el mayor y menor valor, y los aparatos intermedios los valores distribuidos a lo largo del rango de selección. El cambio del valor cuando se usa fan siempre es relativo al valor inicial; si no hay valor inicial los parameter comienzan desde 0.

8.4 Creando y Usando Paletas

Las Paletas son los bloques visuales construidos de cada aspecto específico en escena, y son categorizados en los cuatro parameter types: **intensidad**, **posición**, **color** y **haz**. Las Paletas pueden usarse para aplicar estos bloques de construcción a través de un gran número de aparatos, de modo que por ejemplo no tienes que volver a crear un color particular cada vez que se use en el show.

Cuando grabas una cue o escena tras asignar valores de parameter de aparatos usando paletas, la Wholehog III mantiene una referencia a la paleta, en lugar de un valor numérico. Sólo cuando reproduzcas la cue o la escena la consola buscará el valor numérico en la paleta. Esto significa que si, por ejemplo, cambias tu parecer sobre una posición específica (quizás porque la tarima de se ha movido), actualizando la paletase actualizarán automáticamente cada cue en la que se usó la paleta para construirla. Esta es una función muy potente, y así puedes hacer fácilmente cambios globlaes que afecten al show completo.

Ejemplos de posibles paletas del montaje del tutorial son:

- Paleta de Posición: Todos los Technobeams en los Teclados
- Paleta de Posición: Todos los Technobeams en la Batería
- Paleta de Posición: Todos los Technobeams en las Voces
- Paleta de Posición: Todos los Technobeams en las Guitarras
- Paleta de Color: Todos los Studio Colors en Magenta

Las Paletas se graban en las ventanas de directorio de Paletas, que se pueden abrir pulsando Open y la telca de parameter type asociada: Intensity, Position, Colour, Beam.

Para grabar, por ejemplo, una paleta de posición:

1. Posiciona los Technobeams en la posición de la batería, accediendo de uno en uno y moviéndolos a la posición.
2. Record Position : se abre el Position Directory.
3. (Palette 2) : escoge una ubicación en el directorio pulsando un botón de pantalla.

O, usando la línea de comando:

- Record Position **2**, Enter

Si no especificas la ubicación de la paleta:

- Record Position, Enter

La paleta se grabará en la siguiente ubicación libre.

Tip

Puedes dar nombre a tus paletas pulsando Set directamente después de grabar, o más tarde pulsando Set junto con la paleta a la que quieres dar nombre en el directorio de paletas.

Para usar una paleta, selecciónalo desde la ventana de directorio. La paleta afectará directamente a los aparatos seleccionados actualmente, mientras que la paleta contenga información de los parameter para los aparatos seleccionados. Una paleta que pone todos los Studio Colors del montaje en rojo oscuro y de este modo se aplicará inmediatamente a cualquier Studio Colors que esté seleccionado.

Por ejemplo:

1. Open + Colour : abre la ventana de Colour Directory.
2. (Studio Color 575) **3** Thru **5** : selecciona los aparatos.
3. (Palette 2) : selecciona la paleta desde la ventana Colour Directory.

8.5 Descubrir Más

Para más información, ver la sección *Parte R, "Reference"* del manual:
Para: El Programador
Ver: *Seleccionando Aparatos, Modificando Parameters (p.143)*
Para: Editores
Ver: *Funcionando con Editores (p.100)*
Para: Seleccionando Aparatos
Ver: *Seleccionando Aparatos (p.144)*
Para: Grupos
Ver: *Trabajando con Grupos (p.169)*
Para: Ajustando parameters
Ver: *Modificando Parameters (p.148)*
Para: Paletas
Ver: *Trabajando con Paletas (p.175)*
Para: Fan
Ver: *Fanning (Abanico) (p.161)*

Capítulo 9: Grabando Cues y Tiempos

9.1 Construyendo el Aspecto

Una vez que has creado los 'bloques de construcción' de tu show, puedes comenzar a construir cues mezclando selecciones de aparatos, paletas y parameters de aparatos individuales. Por ejemplo:

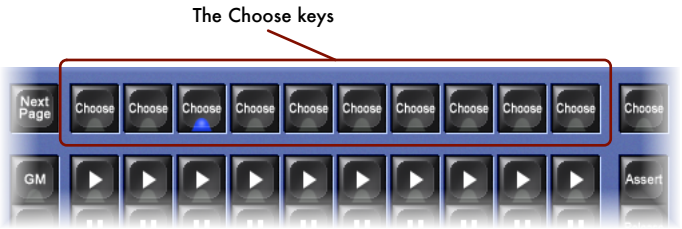
- (Technobeams Drums) Full, Position (Drums), Colour (Blue), Enter

Esto ajusta el grupo Technobeams Drums a la máxima intensidad, al ajuste de posición de paleta Drums (Batería), y aplica el color de paleta Blue a los aparatos. Date cuenta que las partes de este comando que aparecen entre (paréntesis) son etiquetas definidas por el usuario; en este caso nombres de grupos y paletas.

9.2 Grabando una Cue

Ahora que tienes aparatos seleccionados e intensidad, posición, color y beam asignados, puedes grabar tu primera cue. Para programción simple, la mesa te permite grabar cues rápidamente en uno de los master de reproducción, listo para reproducción inmediata:

- Record, Choose : pulsa la tecla Choose del master que quieras escoger:



Esto creará una nueva cue en la cuelist del master seleccionado. Puedes hacer nuevos estados en el Programador y grabar nuevas cues del mismo modo; la mesa automáticamente incrementará el número de cue y lo grabará en la cuelist escogida. Si quieres iniciar una nueva cuelist simplemente escoge otro master.

Fíjate que cuando grabas una cue, los valores se mantienen en el Programmer, pero el color de fondo cambia de azúl a gris. Esto indica que el contenido del Programmer está disponible para grabarse en otra cuelist, pero no para la misma cuelist. Puedes mantener los valores en el Programmer para actuar como base para la siguiente cue en la misma

lista, pero a causa del tracking, sólo se grabaran los valores de parameter cambiados. Para una visión global del tracking, ver *Tracking (p.6)*.

Tip

Puedes limpiar los aparatos y sus valores del Programador entre la grabación de cada cue pulsando la tecla Clear.

9.3 Asignando Tiempos

Cuando grabas una cue, se le da el tiempo de fundido por defecto. Puedes cambiar los tiempos por defecto en el panel Default Timing en la ventana User Preferences.

El Tiempo de Entrada es el tiempo durante el que los parameters de los aparatos cambian cuando la intensidad del aparato se incrementa. El Tiempo de Salida es el tiempo durante el que los parameters de aparatos cambiarán cuando la intensidad del aparato disminuye. Una cue con diferentes tiempos de Entrada (In) y Salida (Out) se dice que tiene un **fundido partido**.

Para cambiar los tiempos de una cue:

1. Pulsa la tecla Choose del master en el que está la cue.
2. Cue **1** Time **10**, Enter : ajusta los tiempos In y Out de la Cue 1 del master seleccionado a 10 segunodos.

Para crear un fundido dividido, con diferentes tiempos de entrada y salida:

1. Press the Choose key of the master that the cue is in.
2. Cue **1** Time **10** / **20**, Enter : ajusta el tiempo In a 10 segundos y el tiempo Out a 20 segundos, en la Cue 1 del master seleccionado.

9.4 Descubriendo Más

Para más información, ver la sección *Parte R, "Reference"* del manual:
Para: Cues
Ver: *Trabajando con Cues (p.201)*
Para: Tiempos de Cue
Ver: *Trabajando con Tiempos de Cue y Ordenación (p.215)*
Para: Cuelists
Ver: *Trabajando con Cuelists (p.233)*
Para: Efectos
Ver: *Trabajando con Efectos (p.241)*

Capítulo 10: Reproducción

10.1 Reproducciendo Cues

Cuando grababas tus cues, la mesa automáticamente creaba una nueva cuelist en el master escogido, de forma que ahora puedes reproducir tus cues directamente desde ese master. Los controles de reproducción de cada master se muestran en *Figura 10.1, "Controles de Reproducción"*.

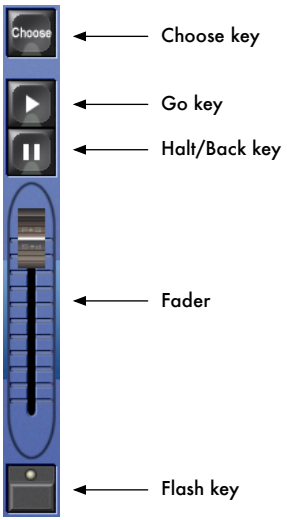


Figura 10.1. Controles de Reproducción

Los controles de reproducción funcionan de la siguiente manera:

- **Go:** si el master está inactivo esta tecla hará que se reproduzca la cue actual en la cuelist. Si ya está activada entonces al pulsar Go se avanza a la siguiente cue de la cuelist,a menos que el fundido de una a otra esté en pausa, en cuyo caso el fundido se reiniciará (ver Halt/Back a continuación).
- **Halt/Back:** pausa cualquier fundido en ejecución. Si no hay ningun fundido ejecutandose entonces se iniciará un fundido hacia atrás a la cue anterior.
- **Fader:** controla la intensidad de los aparatos que están bajo el control de este master.

- **Flash:** momentáneamente pone la intensidad de todos los aparatos bajo el control de este master al máximo valor programado, igual que si el fader estuviera en el punto más alto.

También puedes controlar la ejecución de una cuelist usando los controles principales, ubicados a la derecha de los diez masters. Los controles principales operan sobre el master que se haya escogido con su tecla Choose localizada sobre él. La tecla Choose se encenderá en azúl para indicar el master escogido.

Puedes incrementar o decrementar el ratio de una cue en ejecución pulsando y manteniendo pulsada la tecla Choose del master y ajustando la parameter wheel izquierda. Alternativamente, puees usar la Rate Wheel aceleración a la izquierda de la mesa para modificar momentáneamente el ratio de la cue.

Una vez que la cuelist llega a su fin volverá a la primera cue de la lista.

Tip

El Programador tendrá prioridad sobre los valores de los parameter de los aparatos que generan los masters. Pulsa Clear para eliminar el contenido del Programador y asegurarte de que la salida en el escenario no se ve afectada por los contenidos del Programador.

10.2 Comprendiendo la información de retorno

Hay muchas formas en los que la mesa te muestra el estado de las cues en ejecución. El LED de la tecla de control de reproducción retorna información:

- **Tecla Go (Verde):** Cuando luce de contínuo, esto indica que hay un fundido en progreso. Cuando parpadéa indica que el fundido se ha pausado.
- **Tecla Halt/Back (Rojo):** Cuando luce de contínuo, indica que este master está controlando parameters distintos de la intensidad. Cuando parpadéa indica que el control de esos parameters se ha sobreescrito por otro master.
- **Tecla Flash (Rojo):** Cuando luce de contínuo, indica que este master está controlando intensidad de los aparatos. Cuando parpadéa indica que el control de la intensidad se ha sobreescrito por otras cues en otro masters.

La Playback Bar ubicada en el display inmediatamente encima de los master muestra los detalles de las cuelist en reproducción en cada master:

La información principal que aparece en la Playback Bar es:

- Si el master está vacío, aparece su número.
- El número y el nombre de la cuelist.
- La cue actual y todos sus tiempos. Cuando la cue esté en ejecución, aparece con texto verde y el tiempo desciende.
- Unas pocas cues siguientes y sus tiempos. Si quieres ver más cues, pulsa y arrastra la parte superior de Playback Bar hacia arriba para incrementar su tamaño.
- El nivel del master tiene el porcentaje. Si el master está por debajo de 100%, entonces aparece una barra roja indicando el nivel.

Para más información sobre la Playback Bar, ver *Información de la Barra de Herramientas de Control y Reproducción (p.271)*.

10.3 Descubrir Más

Para más información, ver la sección *Parte R, "Reference"* del manual:
Para: Reproducción de Cuelist
Ver: *Reproducción de Listas de Cues (o Cuelist) (p.255)*
Para: Sobreescritura del Ratio
Ver: *Sobreescribiendo Ratio Durante la Reproducción (p.276)*

Capítulo 11: Salvando y Apagando

11.1 Salvando el Show

Los datos de tu show se graban en el disco duro interno de la Wholehog III en la ubicación que seleccionaste al crear el show. La mesa salva los cambios al disco cuando estos se realizan, y en caso de un fallo de alimentación, la batería de backup asegura que todos el proceso de salvado se completa antes de que se apague la mesa.

11.1.1 Salvando a CD-ROM

Para grabar una copia de tu show actual en un CD-ROM usa el panel File Browser de la ventana Show Manager; ver *Figura 11.2, "El panel Current Show de la ventana Show Manager"*:

1. Setup → Shows → CD Burning
2. Navega hasta la Carpeta que contiene el show que quieres grabar en CD usando la lista de ficheros de la izquierda. Selecciónalo y pulsa Add to CD. Alternativamente arrástralo a la lista de la derecha CD Master.
3. Repite esto para todos los show que quieras copiar en el CD.
4. Inserta un disco en blanco y selecciona Burn.

Para parar los ficheros que quieres grabar, o para hacer una nueva selección para otro CD-ROM, selecciona Clear CD Master.

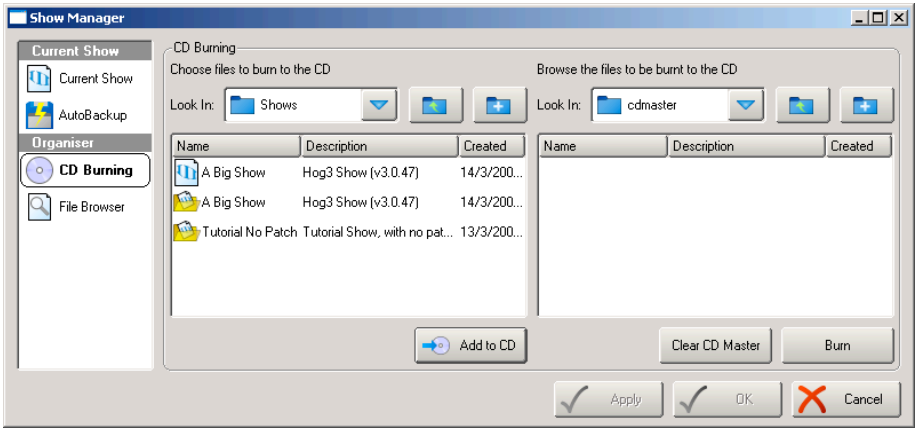


Figura 11.1. El panel CD Burning de la ventana Show Manager

11.1.2 Salvando a un Disco ZIP

Para grabar una copia de tu show actual en un disco Zip usa el panel Current Show de la ventana Show Manager; ver *Figura 11.2, "El panel Current Show de la ventana Show Manager"*:

1. Inserta un disco ZIP en la unidad localizada en el hueco del frontal de la mesa.
2. Setup → Shows → Current Show
3. Pulsa el botón Backup.
4. Selecciona una ubicación, nombre de fichero y descripción para el fichero de backup del show.

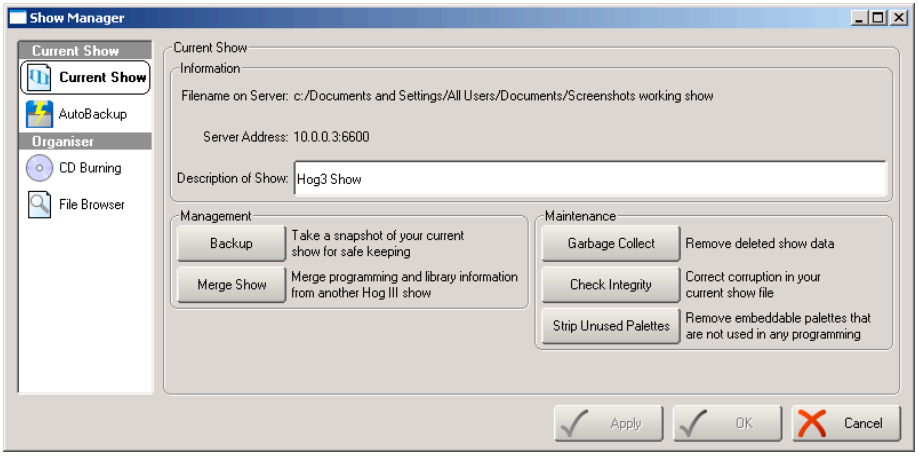


Figura 11.2. El panel Current Show de la ventana Show Manager

11.2 Copia de Seguridad

Es una buena práctica hacer una copia de seguridad de los datos de tu show regularmente. Puedes hacer backups manualmente, o puedes asignar a la mesa la realización automática de backups usando la función Auto Backup.

11.2.1 Copia de Seguridad Manual

Usa el panel de Current Show de la ventana Show Manager para grabar una copia de tu show actual en otra ubicación en el disco duro de la mesa:

1. Setup → Shows → Current Show
2. Pulsa Backup.

3. Selecciona una ubicación. Se grabará una copia de tu show añadiendo '_bck' al nombre de fichero.

11.2.2 Auto Backup

La función Auto Backup de la mesa hará un backup automático a los intervalos especificados; el ajuste por defecto es cada veinte minutos. Puedes especificar una ubicación y nombre para las copias de seguridad, al igual que especificar cuantos backups debe mantener la mesa, por defecto se mantienen los tres últimos. Para activar Auto Backup:

1. Setup → Shows → Auto Backup : abre el panel Auto Backup de la ventana Shows; ver *Figura 11.3, "La ventana Show Manager"*.
2. Pulsa Enable Auto Backup.
3. Browse hasta la ubicación de seguridad deseada.
4. Selecciona OK para aplicar y cerrar.

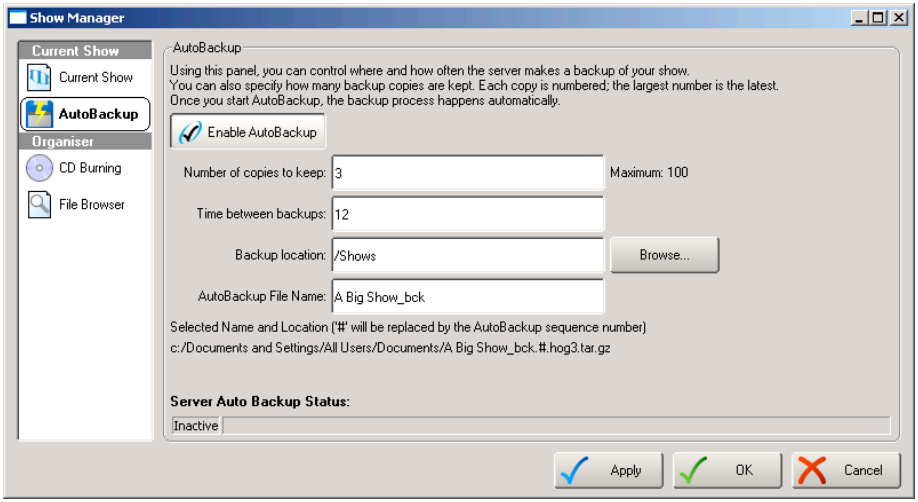

Show Manager
Current Show
Current Show
AutoBackup
Organiser
CD Burning
File Browser
AutoBackup
Using this panel, you can control where and how often the server makes a backup of your show.
You can also specify how many backup copies are kept. Each copy is numbered; the largest number is the latest.
Once you start AutoBackup, the backup process happens automatically.
Enable AutoBackup
Number of copies to keep: 3
Maximum: 100
Time between backups: 12
Backup location: /Shows
Browse...
AutoBackup File Name: A Big Show_bck
Selected Name and Location ('#' will be replaced by the AutoBackup sequence number)
c:/Documents and Settings/All Users/Documents/A Big Show_bck.#.hog3.tar.gz
Server Auto Backup Status:
Inactive
Apply
OK
Cancel

Figura 11.3. La ventana Show Manager

11.3 Apagando

Para apagar la mesa:

- Setup → Quit : el botón Quit está al extremo derecho de la Setup Toolbar.

Se abrirá el diálogo Shut Down (ver *Figura 11.4, "El diálogo Shut Down"*), con las siguientes opciones:

- **Shut Down:** apagará la Wholehog III completamente.
- **Restart Console:** reiniciar es como apagar la mesa y encenderla de nuevo, y te devolverá a la ventana Start.
- **Log Off:** cierra tu escritorio actual, Programmer y ventanas de salida, al igual que cerrar el fichero del show actual. La mesa se mantiene encendida y funcionando, lista para tí u otro usuario que inicie sesión.
- **Cancel:** cancela el comando.

En todos los casos excepto cancel, los datos del show se graban automáticamente al disco.

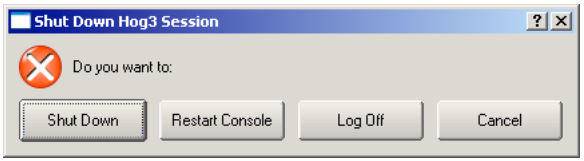


Figura 11.4. El diálogo Shut Down

11.4 Descubrir Más

Para más información, ver la sección *Parte R, "Reference"* del manual:
Para: Salvando el Show
Ver: *Manipulando Datos del Show (p.110)*
Para: Apagando
Ver: *Reiniciar y Apagar (p.110)*

Parte R. Reference

The Reference part of the manual describes in detail how to work with the Wholehog III. While it is possible to work through the Reference in order, it is designed to be used to look up how particular features of the console work, as and when you need them. If you want to be guided through the main operations of setting up the console, and programming and running a show, use the *Parte T, "Tutorial"*.

Capítulo 12: Configurando el Sistema

12.1 Configurando la Mesa

Muchos aspectos de la Wholehog III se configuran en el Control Panely en la ventana User Preferences. Los ajustes en el Control Panel se aplican sobre el hardware de la mesa, mientras que los de la ventana User Preferences son específicos del show actual. Para abrir esta ventana, pulsa Setup y entonces Control Pnl o Preferences de la barra de herramientas en la parte inferior de la pantalla táctil derecha.

Ambas ventanas Control Panel y User Preferences tienen varios paneles, agrupando sus contenidos de acuerdo a las funciones. Selecciona el panel deseado seleccionando en la lista de la parte izquierda de la ventana, ver *Figura 12.1, "Listas de paneles de las ventanas Control Panel y User Preferences"*.

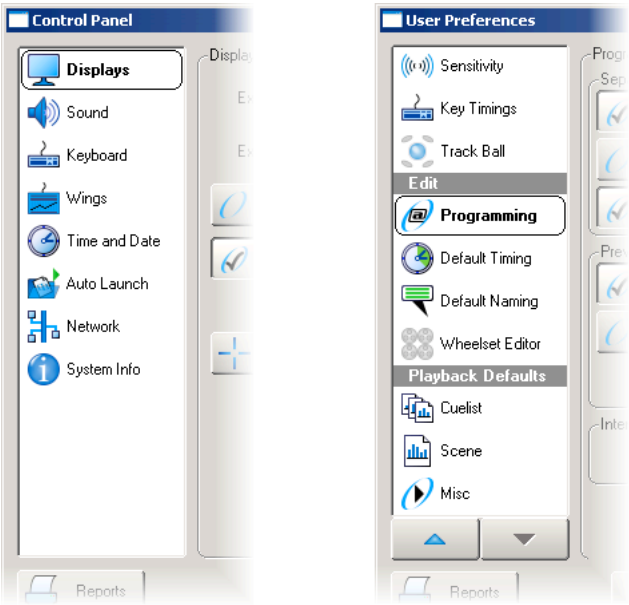


Figura 12.1. Listas de paneles de las ventanas Control Panel y User Preferences

Tip

Los ajustes de preferencia de usuario se graban como parte del fichero del show. También puedes grabar tus preferencias independiéntemente y cargarlas en otro mesa o show; ver *Salvando y Cargardo tus Preferencias (p.115)*. Los ajustes del Panel de Control son únicos en la mesa y deben configurarse en cada mesa.

12.1.1 Alimentación

Puedes conectar la Wholehog III a cualquier fuente de alimentación entre 100 y 240V AC. En el caso de que falle la alimentación, la Wholehog III usa la alimentación de su batería de seguridad para salvar los datos del show en su disco duro, y apagará la mesa.

12.1.2 Pantallas Táctiles

Las dos grandes pantallas son sensibles al tacto, de modo que puedes acceder a los botones y los datos directamente tocándolos. Para información o mantenimiento de las pantallas táctiles, ver *Cuidados de las Pantallas Táctiles (p.365)*.

Calibración

Las pantallas táctiles pueden necesitar ocasionalmente ser calibradas para asegurar que donde pulsas está alineado con lo que aparece en la pantalla. Para recalibrar al iniciar, selecciona Touchscrns en la parte inferior de la pantalla táctil derecha cuando aparezca la ventana Start. Aparecerá un objetivo secuencialmente en cada esquina, y deberás pulsarlo; ver *Figura 12.2, "La ventana de Calibración"*. La calibración estará completa cuando hayas hecho las cuatro esquinas; pulsa Enter cuando hayas terminado. Puedes pulsar la tecla Set para iniciar el proceso de nuevo si es necesario.

También puedes calibrar la pantalla táctil en cualquier momento pulsando el botón Calibrate Touch Screens en el panel Displays del Control Panel.

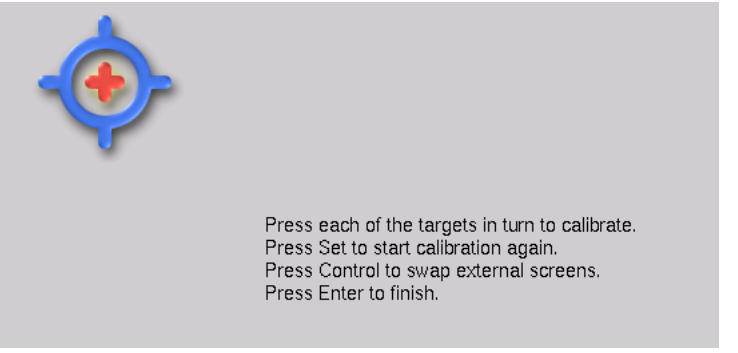

Press each of the targets in turn to calibrate.
Press Set to start calibration again.
Press Control to swap external screens.
Press Enter to finish.

Figura 12.2. La ventana de Calibración

Brillo

Puedes ajustar el brillo de las pantallas táctiles manteniendo pulsada la tecla Setup y ajustando las parameter wheels marcadas como Left Backlight o Right Backlight.

Tip

Si encuentras que los gráficos de las pantallas son demasiado brillantes, puedes cambiar el esquema de color de la mesa a otro más oscuro en Setup → Preferences → Appearance.

Tiempo de Salvapantallas

La luz de contra que ilumina las pantallas táctiles se apagará automáticamente después de un tiempo si la consola está sin tocarse, para maximizar su tiempo de vida. Puedes ajustar la cantidad de tiempo que la luz de contra espera antes de apagarse en el panel Appearance de la ventana de User Preferences:

1. Setup → Preferences → Appearance
2. Ajusta el valor de Backlight Off ubicado en la parte inferior del panel, o también pulsando las flechas para incrementar o decrementar el valor, o pulsando en el valor, pulsando Set y tecleando un nuevo valor.
3. Selecciona OK para aplicar y cerrar.

Tip

Una vez que las pantallas de la Wholehog III están dormidas puedes despertarlas pulsando cualquier tecla. Es una buena idea usar la tecla Pig y así prevenir el cambio de cualquier dato en el show.

Desactivando Pantallas Táctiles

Puedes desactivar la activación táctil de las pantallas, o apagarlas a la vez, en el panel Displays del Control Panel.

1. Setup → Control Panel → Displays
2. Pulsa los botones para activar y desactivar las funciones del LCD y las Pantallas Táctiles.
3. Selecciona OK para aplicar y cerrar

12.1.3 Monitores Externos

Puedes conectar dos monitores externos a la Wholehog III usando los conectores VGA estándar. Las resoluciones de pantalla soportadas son:

- 800x600
- 1024x768
- 1280x1024

Para usar monitores externos, debes activarlos y ajustar la resolución de pantalla en el panel Displays del Control Panel:

- Setup → Control Panel → Displays

Necesitarás reiniciar la mesa para activar los monitores externos; ver *Reiniciar y Apagar (p.110)*.

Pantallas Táctiles Externas

Puedes usar pantallas táctiles externas con la Wholehog III, conéctalas usando uno de los puertos USB de la mesa. Por el momento, solo se puede usar un modelo: el Elotouch 1727L - Accutouch USB 069914-001. Esta pantalla táctil 17" TFT está disponible en High End Systems (*www.highend.com*), número de artículo 61040021. Puedes descubrir más sobre esto en *www.highend.com/products/controllers/touchscreenmonitor.asp*.

Al igual que con pantallas externas, necesitas activar las pantallas táctiles externas en el Control Panel; ver *Monitores Externos (p.65)*. El monitor será automáticamente detectado por la mesa, y deberá ser calibrado de la misma manera que las pantallas táctiles incluidas en la mesa; ver *Calibración, p.64*. Si tienes dos monitores externos, el puntero puede aparecer inicialmente en la otra pantalla en lugar de en la que hayas pulsado. Si esto ocurre, pulsa la tecla Control durante la calibración para intercambiar las pantallas táctiles.

12.1.4 Lámparas de la Mesa

Puedes ajustar el brillo de las lámparas de la mesa manteniendo pulsada la tecla Setup y ajustando la tercera parameter wheel. También puedes usar la cuarta (la de la derecha) parameter wheel para ajustar el brillo de los LEDs de las teclas en el panel frontal.

Por defecto las luces de la mesa son blancas durante el uso de la mesa y se vuelven azules tras un periodo de inactividad; este periodo se determina por *Tiempo de Salvapantallas, p.65*. Si prefieres que las luces de la mesa séan siempre azules, puedes seleccionar Use Blue Desklights en el panel Appearance de la ventana User Preferences.

12.1.5 Trackball y Ruedas

La Wholehog III tiene un número de controles que permite entrada de valores contínuos además de valores discretos: el Trackball, el I-Wheel, el Rate Wheel, y las cuatro Parameter Wheels.

El Trackball tiene dos modos:

- **Modo Puntero:** controla el puntero en pantalla, como el ratón de un ordenador personal.
- **Modo Posición:** controla la posición (pan y tilt) de los aparatos. El Trackball luce en azúl en este modo.

Puedes cambiar entre los dos modos pulsando el botón superior derecho del Trackball. También puedes bloquear el Trackball a un modo u otro en el panel Track Ball de la ventana User Preferences:

1. Setup → Preferences → Trackball
2. Selecciona Pointer o Position en el menú desplegable para bloquear el Trackball en ese modo. Selecciona Toggles para restaurar la posibilidad de cambiar de modo con el botón superior derecho del Trackball.
3. Selecciona OK para aplicar y cerrar.

Tip

Asegúrate de que tienes un raton externo conectado si bloqueas el Trackball en modo posición, y no quieres controlar el puntero de pantalla sólo con la pulsación sobre las pantallas táctiles.

Teclas del Trackball

Puedes configurar la función de las cuatro teclas que rodéan el Trackball, de acuerdo con el modo actual (puntero o posición); esto se conoce como 'mapeo'. Por ejemplo, en modo puntero deberías tener una Pulsación Derecha, Pulsación Izquierda, Flip y Mapeo modo de Bola, en modo posición podrias tener Flip, Next, Intercambiar Orto y Mapeo modo de Bola. El mapeo de las teclas del Trackball puede asignarse en el panel Track Ball de la ventana User Preferences; ver *Figura 12.3, "El panel de Track Ball de la ventana User Preferences"*.

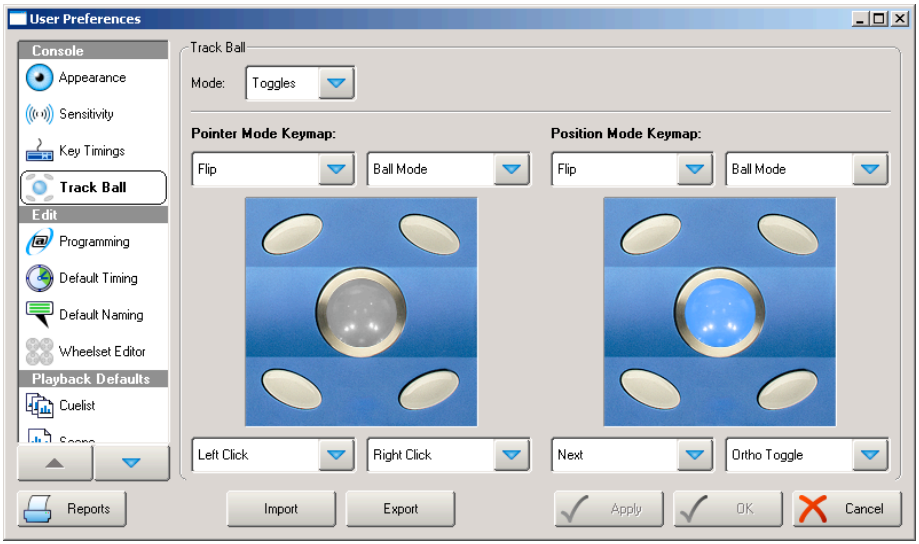


Figura 12.3. El panel de Track Ball de la ventana User Preferences

Están disponibles las siguientes funciones de navegación:

- **Modo de Bola (Ball Mode):** intercambia el Trackball entre los modos de posición y puntero.
- **Intercambio Orto (Orto Toggle):** cambia el Trackball entre Orto y Normal. Cuando estás en modo posición, con orto activado, el Trackball sólo controlará el pan o tilt, no ambos al mismo tiempo. Esto puede ser muy útil para ajustes precisos de aparatos.
- **Botón Derecho:** lo mismo que el botón derecho con el ratón. Esto se usa normalmente para tener acceso a un menú contextual con comandos como copiar y pegar.

- **Botón Izquierdo:** lo mismo que el pulsar el botón izquierdo del ratón.
- **Shuffle:** desplaza el puntero entre las ventanas, llevando cada ventana al frente (es distinto que shuffle en la Window Control Toolbar que desplaza la vista de la pantalla).
- **Cambiar de Pantalla:** mueve el puntero entre las pantalla (muy útil cuando se tienen conectados monitores externos para moverse rápidamente entre las pantallas).
- **Set:** Lo mismo que la tecla Set, pero más cerca del Trackball para edición rápida de celdas.

Además, están disponibles las siguientes funciones de aparatos:

- **Next:** sub-selección del siguiente aparato dentro de la selección actual. Ver *Sub selecciones (p.146)*.
- **Back:** sub-selección del aparato previo dentro de la selección actual. Ver *Sub selecciones (p.146)*.
- **Select All:** selecciona todos los aparatos que están actualmente en el Programmer. Ver *Seleccionar Todo (p.145)*.
- **Flip:** cambia el pan y tilt de un aparato de cabeza móvil para apuntar a la misma posición del escenario, pero en el otro punto de su rango de movimiento. Ver *Flip (voltereta), p.151*.

Los ajustes por defecto de las teclas del Trackball son:

Tecla Trackball	Modo Puntero	Modo Posición
superior izquierdo	flip	flip
superior derecho	modo Bola	modo Bola
inferior izquierdo	click izquierdo	siguiente
inferior derecho	click derecho	cambiar toggle

Sensibilidad de Trackball, Parameter Wheel y I-Wheel

LA sensibilidad del Trackball cuando está en modo posición, la I-Wheel y el Parameter Wheels puede ajustarse en el panel Sensitivity de la ventana User Preferences.

La sensibilidad determina cuanto cambia el valor que se va a controlar con un movimiento dado del control. Por ejemplo, ajustando la sensibilidad de las parameter wheels a Slow (lento) significa que tienes que girar mucho la rueda para cambiar el valor controlado un cantidad dada. Una sensibilidad High (Alta) significa que tienes que mover la rueda sólo un poco para tener el mismo cambio del valor.

Usando un Ratón Externo

También puedes usar un ratón o trackball externo para suplementar el Trackball de la mesa. Esto siempre controlará el puntero en pantalla, independientemente del modo del Trackball.

El ratón externo se conecta usando un conector estandar PS2 5 pin mini-DIN, y puedes ajustar su sensibilidad en el panel Sensitivity de la ventana User Preferences. La velocidad del doble click del ratón y del Trackball puede ajustarse en el panel Key Timings de la ventana User Preferences.

12.1.6 Teclas y Botones

En el manual la palabra 'tecla' se usa para indicar un botón físico del panel frontal de la Wholehog III. Por ejemplo: 'pulsa la tecla Enter '. La palabra 'botón' se refiere a un botón 'virtual' que puede pulsarse en la pantalla táctil o con el Trackball o el ratón.

You can adjust various key timings in the Key Timings pane of the User Preferences window:

Ajustes	Funcción
Retardo de repetición de tecla	Cuando mantienes pulsada una tecla, este es el tiempo que tarda en comenzar a repetirse.
Periodo de repetición de tecla	Cuando mantienes pulsada una tecla, este es el tiempo entre repeticiones.
Tiempo de doble pulsación de tecla	Cuando pulsas una tecla dos veces dentro de ese tiempo, la Wholehog III interpreta que es una doble pulsación.

Date cuenta que estos tiempos solo se aplican a las teclas físicas del panel frontal de la mesa, no a los botones en pantalla.

Tip

La doble pulsación de una tecla es a menudo una forma rápida de abrir la ventana asociada a esa tecla; por ejemplo, la doble pulsación de la tecla Beam abrirá la ventana de directorio de Haz. Si prefieres no usar los accesos con la doble pulsación, puedes asignar cero al tiempo de doble pulsación para desactivarlo.

12.1.7 Teclados

Usando un Teclado Externo

Puedes conectar un teclado externo a la Wholehog III mediante el conector PS2 5 pin mini-DIN o uno de los puertos USB de la mesa. Escoge un modelo de teclado, y asigna la estructura del teclado al lenguage del teclado que has conectado, en el panel de Keyboard del Control Panel.

Puedes ajustar tiempos de Retardo de Repetición, Periodo de Repetición, y Doble Pulsación en el panel Key Timings de la ventana User Preferences.

Tip

Puedes usar un teclado externo para controlar muchas de las funciones de la Wholehog III, como introducir números y texto; ver *Mapeo del Teclado*

(p.359). Esto es particularmente útil cuando estás usando la versión Rack Mount Unit de la mesa.

Usando el teclado En-Pantalla

Puedes usar el teclado en pantalla para introducir texto cuando no hay un teclado externo; ver *Figura 12.4, "El teclado En-Pantalla"*. Cuando se te pide que introduzcas texto, pulsa la tecla Set para abrir el teclado en pantalla. Puedes usar la tecla Pig como 'shift' para caractere mayúsculas. Pulsa la tecla Enter cuando hayas terminado de escribir.

Para cerrar el teclado en pantalla sin hacer ningun cambio, pulsa Set en lugar de Enter.

Figura 12.4. El teclado En-Pantalla

12.1.8 Fecha y Tiempo

Tu mesa tiene un reloj incluido. Asigna la fecha, la hora y la zona horaria en el panel Time and Date del Control Panel. También puedes asignar el formato con el que se mostrará la fecha y la hora.

Tendrás que reiniciar la Wholehog III y el show en ejecución para que los cambios en la fecha y la hora tengan efecto; ver *Reiniciar y Apagar (p.110)*.

12.1.9 Impresoras

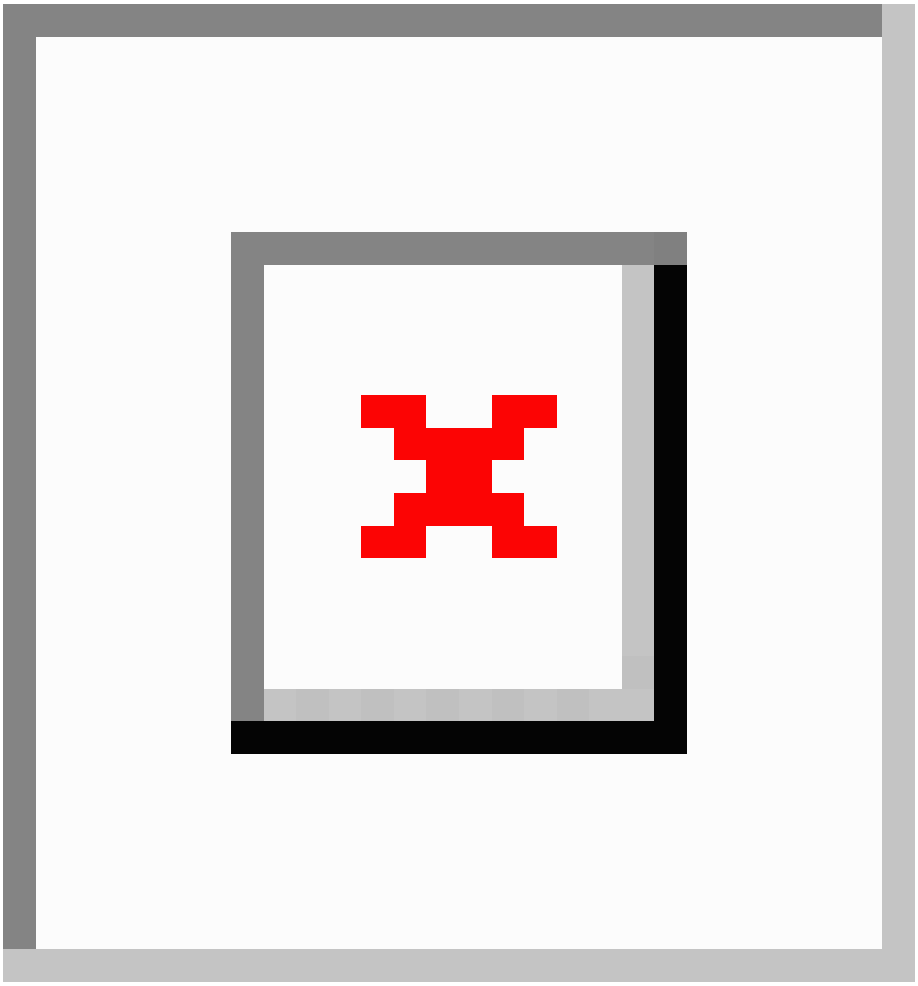


Figura 12.5. El panel de Printers del Control Panel

Añadiendo una Impresora

Puedes conectar una impresora directamente al puerto **USB** de la mesa la Wholehog III, o a la red de trabajo usando un **hub** o un **switch**. Las impresoras de red pueden usarse por todas las mesas de la red.

Si no estás seguro si tu impresora está soportada por la Wholehog III, sigue los pasos a continuación hasta la Página 5, y chequea la lista de fabricantes y modelos de impresoras disponibles. Una vez estés seguro de que tu impresora es soportada, conéctala al puerto USB o de red y configúrala:

1. Setup → Control Pnl → Printers : abre el panel Printers (ver *Figura 12.5, "El panel de Printers del Control Panel"*).
2. Pulsa en Add. Se te guiará a través del proceso de configuración.
3. **Página 1:** Introduce el nombre de la impresora, localización y descripción. El nombre se usa cuando escoges una impresora para imprimir. Ubicación y descripción son sólo para información de los usuarios, y son opcionales.
4. **Página 2:** Selecciona el tipo de conexión; o bien red o bien USB.
5. **Page 3 (sólo impresoras de red):** Escoge el tipo de conexión de red que se usa para conectarse a la red de impresión. Si la impresora está conectada a un ordendor con Microsoft Windows y se comparte en una red, escoge la opción SMB. Si tu impresora es compatible con HP JetDirect o AppSocket, escoge esta opción. Si tu impresora soporta IPP, debes usar IPP. Si están disponibles ambas IPP y AppSocket/HP JetDirect, prueba primero la opción AppSocket/HP JetDirect.
6. **Página 4 (sólo impresoras de red):** Introduce la dirección de red de tu impresora. Para impresoras compartidas en Windows, puedes necesitar introducir un nombre de usuario y contraseña, de la forma: **`user:password@printserver.mynetwork`**.
7. **Página 5:** Selecciona el fabricante y el modelo de tu impresora.
8. **Page 6:** Chequa que toda la información que aparece es correcta. Si es así, pulsa Finish para añadir tu nueva impresora.

De vuelta en el panel de configuración, debes ver que aparece tu nueva impresora en la lista de impresoras. Si no está allí, pulsa en el botón Update List. Si todavía no aparece, prueba a instalar de nuevo la impresora, asegurandote de introducir la dirección de red de la impresora correctamente.

Tip

Cualquier impresora que funcione bajo Linux debe funcionar con la Wholehog III. Puedes chequear *www.linuxprinting.org* para buscar compatibilidades.

Ajustando la Impresión por Defecto

Puedes definir los ajustes de impresión por defecto en el Control Panel:

- Setup → Control Pnl → Printers : open the Printers pane; see *Figura 12.5, "El panel de Printers del Control Panel"*.

Para asignar una impresora como impresora por defecto, se forma que se selecciona automáticamente al imprimir, seleccionalá en la lista de impresoras, y pulsa en Set Default.

Para escoger los ajustes por defecto (tamaño de papel, fuente del papel, y demás) para una impresora, seleccionalá en la lista y pulsa Configure para abrir la ventana Printer

Properties. Las opciones disponibles dependerán del modelo de la impresora; ver la documentación de la impresora para más detalles. Una vez hayas ajustado las opciones, pulsa OK.

Modificando una Impresora

Puedes modificar una impresora desde el Control Panel:

1. Setup → Control Pnl → Printers : abre el panel Printers; ver *Figura 12.5, "El panel de Printers del Control Panel"*.
2. Selecciona la impresora que quieres modificar de la lista.
3. Pulsa en Modify. Se te guiará a través de las opciones, que son las mismas que para *Añadiendo una Impresora, p.71* excepto que no puedes cambiar el nombre de la impresora.

Eliminando una Impresora

Para eliminar una impresora de la mesa:

1. Setup → Control Pnl → Printers : abre el panel Printers; ver *Figura 12.5, "El panel de Printers del Control Panel"*.
2. Selecciona la impresora que quieres eliminar de la lista.
3. Pulsa en Delete.

Important

No se puede deshacer la eliminación de una impresora.

12.2 Configurando la Red de Trabajo

La Wholehog III usa un **100 Base-T Ethernet** para conectar los varios componentes del sistema juntos. El sistema más simple consiste en una mesa y un DMX Processor que genera cuatro universos de **DMX** para conectar al montaje de iluminación. Sólo un poco más complejo es el caso de un sistema con un sóla mesa y varios DMX Processors, conectados juntos con un switch de Ethernet. Los sistemas más grandes tienen varias mesas, DMX Processors, MIDI/Timecode Processors, y otros dispositivos de red, controlando grandes montajes de iluminación.

12.2.1 Conectando Directamente a un DMX Processor

Si tienes una sóla mesa y un DMX Processor, deberás enlazarlas usando un cable Categoría 5 cruzado. Cuidado porque un cable ordinario, no cruzado, no funcionará (todas las demás configuraciones que usan un switch o hub se hacen usando cables no cruzados). Sólo se deben usar cables certificados de Categoría 5.

Con este montaje, no se requiere ninguna configuración, puesto que la Wholehog III y el DMX Processor se configuran automáticamente.

12.2.2 Conectando la Mesa a Varios DMX Processors

Si tienes una sóla mesa y varios DMX Processors, deberás unirlos a un **switch** de Ethernet usando cables certificados de Categoria 5 no cruzados; ver *Figura 12.6, "Una Red Típica con Varios DMX Processors"*.

Con este montaje, no se requiere ninguna configuración, puesto que la Wholehog III y el DMX Processors se configuran automáticamente.

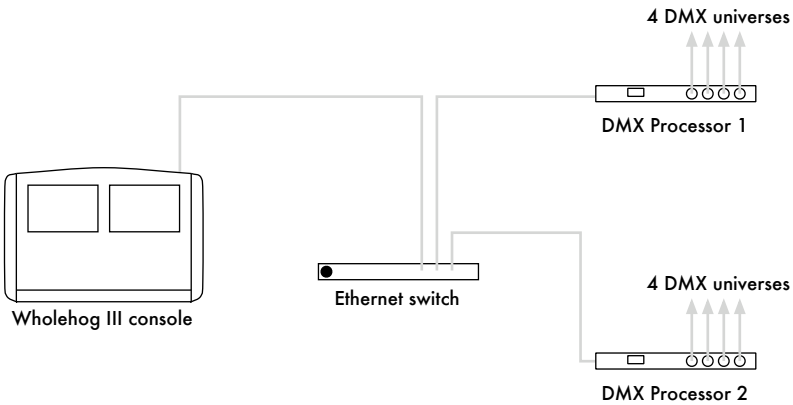


Figura 12.6. Una Red Típica con Varios DMX Processors

12.2.3 Conectando y Configurando Redes Más Complejas

Si tienes una red más compleaj con más de una mesa, o con dispositivos conectados distintos que DMX Processors, necesitarás usar un switch de Ethernet y Cables Ethernet Categoria 5 no cruzados para conectarlo todo.

En un sistema como este necesitarás configurar manualmente los ajustes de red. Aquí encontrarás una guía básica, pero si estás planeando hacer una red compleja, contacta con Flying Pig Systems para crear la configuración más efectiva para tus necesidades particulares.

Hay tres ajustes básicos envueltos en una red:

- **El número de Red:** identifica un DMX Processor en la red, y se usa cuando *Pacheando Aparatos (p.128)*.
- **La dirección IP:** identifica cualquier dispositivo (mesa, DMX Processor, switch, ordenador personal) de la red. Un dispositivo de red puede tener su **dirección IP** asignada por el usuario (conocida como dirección 'estática'), o puede obtenerse automáticamente de un servidor **DHCP**. Por

defecto, la mesa actúa como un servidor DHCP, dando direcciónes IP a los DMX Processors.

- **El Número de Puerto:** identifica información transmitida a través de la red. Un DMX Processor sólo responderá a la información enviada por la mesa con el mismo **número de puerto**.

Tip

La longitud máxima de un cable de ethernet entre dos partes cualquiera del equipo es de 100 metros (328 pies). Por favor consulta la Guía de Sistemas de diseño de sistemas de Ethernet *Wholehog III* (disponible en *www.flying-pig.com*) para mayor información.

Más de un DMX Processor la Red

Si tienes más de un DMX Processor en la red, cada uno necesita tener su propio Número de Red y dirección IP. Para asignar un Número de Red en el DMX Processor, ver *Chequeando y Ajustando el Número de Red, p.78*.

Por defecto, los DMX Processors ajustan su dirección IP desde el servidor DHCP (normalmente la mesa Wholehog III), o sea que no tienes que hacer nada. Para dar a un DMX Processor una dirección IP fija, ver *Chequeando y Ajustando la Dirección IP, p.78*.

Más de Una Mesa en la Red

Si quieres usar más de una mesa en la misma red es importante dar a cada una un número de identificación único. El Número de Mesa puede asignarse cuando se arranca desde la opción Settings de la pantalla Wholehog III Start.

También necesitas dar a las mesasdirecciones IP diferentes:

1. Setup → Control Pnl → Network : abre el panel de red del Control Panel; ver *Figura 12.7, "El panel Network del Control Panel"*.
2. Selecciona Use Custom IP Settings.
3. Introduce una nueva dirección IP. La dirección IP por defecto para una mesa es 172.31.0.1, o sea que puedes incrementar ese número para más mesas de uno en uno: 172.31.0.2, 172.31.0.3, y asi consecutivamente.

Important

Puedes ajustar la segunda mesa para que obtenga su dirección IP automáticamente desde la primera que hace de servidor DHCP. Sin embargo, si estás usando la segunda mesa como backup, entonces si la primera mesa tiene un problema la segunda no será capaz de suplir la dirección IP, y el sistema fallará.

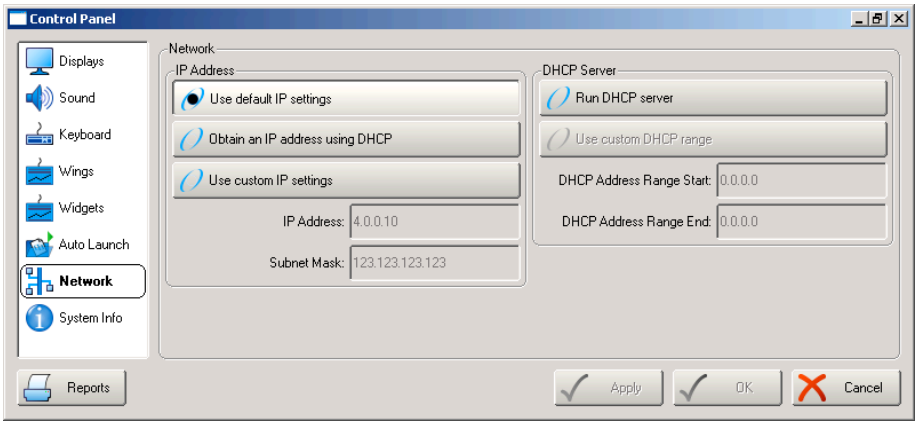


Figura 12.7. El panel Network del Control Panel

Más de un Show en la Red

Si quieres ejecutar más de un show en la misma red, necesitas escoger un número de puerto para cada show. El número de puerto por defecto es el 6600, de modo que el segundo puede estar en el 6601, el tercero en el 6602, y asi sucesivamente. Necesitarás asignar un número de puerto a cada mesa de acuerdo con el show que controlan:

1. Apaga y reinicia la mesa.
2. En la ventana Start, pulsa Settings
3. Introduce el número de puerto.
4. Asi lanzarás un nuevo show y compartirás un show en ejecución.

También necesitas asignar el número de puerto de los DMX Processors de acuerdo con el show en el que se están usando. Ver *Ajustando el número de Puerto, p.79*.

Conectandose a una Red Existente

Puedes conectar la mesa a una red ethernet existente si lo deseas. Contacta con el administrador de la red para obtener lo ajustes de red correctos.

Important

Deberás desactivar el servidor DHCP de la mesa antes de conectarlo a una red de ordenadores existente, o sino interferirá con el correcto funcionamiento de la red.

12.3 Trabajando con Network Processors

Hay tres tipos de network processor: el DMX Processor que proporciona cuatro salidas **DMX**, mientras que el MIDI/Timecode Processor proporciona entradas y salidas de tiempos de códigos; ver *Trabajando con Audio, MIDI y Timecode (p.311)*. Un network processor necesita alimentación a cualquier voltaje entre 100 y 240V AC.

Puedes controlar las funciones de network processor bien directamente desde su panel frontal, o de forma remota con una mesa:

1. Setup → Network : abre la ventana Network.
2. En la ventana Network, puedes asignar el Número de Red para cualquier network processor conectado a la red.
3. Para ajustar otras funciones, selecciona el network processor en la columna de la izquierda, y pulsa en el boton Settings.

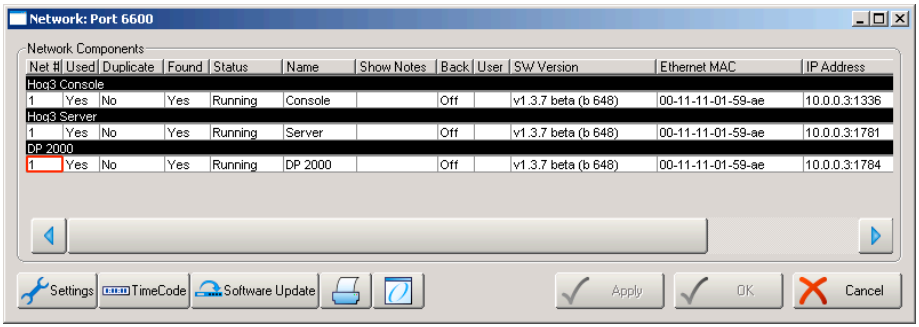

Network: Port 6600
Network Components
Net # Used Duplicate Found Status Name Show Notes Back User SW Version Ethernet MAC IP Address
Hog3 Console
1 Yes No Yes Running Console Off v1.3.7 beta (b 648) 00-11-11-01-59-ae 10.0.0.3:1336
Hog3 Server
1 Yes No Yes Running Server Off v1.3.7 beta (b 648) 00-11-11-01-59-ae 10.0.0.3:1781
DP 2000
1 Yes No Yes Running DP 2000 Off v1.3.7 beta (b 648) 00-11-11-01-59-ae 10.0.0.3:1784
Settings
TimeCode
Software Update
Apply
OK
Cancel

Figura 12.8. La ventana Network

12.3.1 Usando los Controles de Panel Frontal del network processor

Para el resto de esta sección, el manual asume que estás usando los controles del panel frontal del network processor. Para navegar a través de las pantallas:

<	Mueve el cursor a través de las opciones anteriores.
●	Selecciónа la opción actualmente resaltada por el cursor.
>	Mueve el cursor a traves de las opciones siguientes.

Los menús usan las siguientes convenciones:

OK	Confirma cambios y retorna a la pantalla previa.
Cancel	Abandona los cambios y retorna a la pantalla previa.
Close	Retorna a la pantalla previa.

Para asignar un valor numérico:

1. Mueve el cursor a los valores que quieres cambiar.
2. Pulsa la tecla ●, y se resaltará el primer digito del número.
3. Usa la tecla ● para cambiar el valor, y las teclas ◀ y ▶ para seleccionar un dígito diferente del número.
4. Cuando hayas terminado, pulsa ▶ hasta que no haya dígitos seleccionados. Entonces puedes usar ◀ y ▶ para seleccionar opciones del modo usual.

12.3.2 Ajustes de red

Una red simple de sólo una mesa y un DMX Processor se autoconfigura automáticamente. Si tienes una red más compleja, puedes necesitar cambiar algunos ajustes de la red. Ver *Conectando y Configurando Redes Más Complejas (p.74)*.

Chequeando y Ajustando el Número de Red

El Número de Red se muestra en la pantalla principal del DMX Processor en la esquina superior derecha. Para asignar el Número de Red:

1. Main → Network : navega a la pantalla Network Configuration.
2. Asigna el Número de Red a cualquier valor entre 01 y 99.
3. OK : retorna a la pantalla Principal.

Chequeando y Ajustando la Dirección IP

Por defecto, los DMX Processors están ajustados para usar **DHCP** para obtener una **dirección IP** automáticamente desde una mesa Wholehog III. Puedes desactivar este parámetro en la pantalla IP Config:

1. Main → Network → IP Status → IP Config : navega a la pantalla IP Config.
2. Ajusta DHCP On o Off.
3. OK : retorna a la pantalla IP Status.
4. Close : retorna a la pantalla Network Configuration.
5. OK : retorna a la pantalla Principal.
6. Main → Control Panel : navega al Control Panel.
7. Hard Reset : el DMX Processor necesita un reset completo para que los cambios tengan efecto.

Puedes querer asignar un dirección IP fija o 'estatica', quizás si el sistema de la Wholehog III está compartiendo una red con dispositivos que no son de iluminación como ordenadores personales. Deberas contactar con tu administrador del sistemapara determinar los ajustes óptimos de tu red.

Para ajustar una dirección IP estática:

1. Main → Network → IP Status → IP Config : navega a la pantalla IP Config.
2. Ajusta DHCP a Off.
3. Ajusta la dirección IP y Máscara Subred como sea preciso.
4. OK : retorna a la pantalla IP Status.
5. Close : retorna a la panatalla Network Configuration .
6. OK : retona a la pantalla principal.
7. Main → Control Panel : navega hata el Control Panel.
8. Hard Reset : el DMX Processor necesita un reset para que los cambios tengan efecto.

Ajustando el número de Puerto

Para asignar el Número de Puerto:

1. Main → Network : navega a la pantalla Network Configuration.
2. Asigna el Número de Puerto como sea necesario.
3. OK : returna a la Pantalla Principal.

12.3.3 Opciones y ajustes por defecto

El DMX Processor tiene varias opciones y controles, asigandos en la pantalla Control Panel:

- Main → Control Panel

Puedes recuperar todos los ajustes a sus valores por defecto seleccionando Set to Defaults.

Tip

Los ajustes de Estado de Bloqueo, Número Pin, Tiempo de Apagado de Pantalla y Watchdog descritos a continuación se mantienen en el DMX Processor, no en el show. Cambiar el show no tendrá efecto sobre estos ajustes.

Bloqueando los Controles del DMX Processor

Puedes usar la función Lock para bloquear los controles del DMX Processor. El PIN por dfecto es 1234, se puede asignar un nuevo PIN en la Wholehog III via Setup → Network en la Setup Toolbar. Selecciona el DMX Processor requerido; en la ventana de red y pulsa Settings. Cambia el PIN y pulsa OK para aplicar y cerrar la ventana.

Para bloquear el DMX Processor localmente:

- En el Control Panel, selecciona Lock : aparecerá la pantalla Enter PIN to Unlock (Introduce PIN para debloquear) .

Para desbloquear el DMX Processor localmente:

- Introduce código de 4 cifras, y pulsa flecha derecha para confirmar. El número de código será el de por defecto 1234 si tu no lo has cambiado por otro.

Puedes bloquear y desbloquear remotamente desde una mesa a través de la ventana DMX Processor Settings cada DMX Processor específico:

1. Setup → Network : el botón Network puede encontrarse en la Setup Toolbar.
2. Selecciona el DMX Processor requerido en la ventana de Network y pulsa Settings para abrir la ventana DMX Processor Settings.
3. Bloquea o desbloquea el DMX Processor y pulsa OK para aplicar y cerrar la ventana.

Important

Asegurate de que guardas a mano una copia de tu código de bloqueo si tus DMX Processor están lejos de la mesa. El DMX Processor no puede desbloquearse sin él o un operador de mesa.

Tiempo de Backlight Off

Seleccionando Backlight en el Control Panel se abre una ventana donde puedes seleccionar el tiempo de retardo hasta que se apague la retroiluminación de las pantallas. El ajuste Permanent mantiene los monitores encendidos contínuamente.

Watchdog

La función Watchdog reinicia automáticamente el DMX Processor si su software deja de funcionar para por alguna razón. Watchdog está activado por defecto, y generalmente es mejor dejarlo encendido. Sin embargo, si sospechas que un DMX Processor no está funcionando correctamente, puedes querer desactivar el Watchdog para poder ver los mensajes de error antes de que se reinicien:

1. En el Control Panel, selecciona Watchdog.
2. Deselecciona la casilla Watchdog, y selecciona OK.

12.3.4 Reseteando el DMX Processor

Hay dos tipos de reset: soft y hard (suave y duro). Soft Reset resetea el DMX Processor para que reinicie la comunicación con la red. Hard Reset es equivalente a apagar y volver a encender la corriente del DMX Processor. Puedes hacer reset de los dos tipos desde el Control Panel.

12.3.5 Chequeando el Estado del DMX Processor

La luz indicador del frontal del DMX Processor muestra su estado en la red (ver *Figura 12.9, "Los LEDs en un DMX Processor"*):

- **100base-T:** La red establecida es de 100Mbps (ethernet rápida).
- **10base-T:** La red establecida es sólo de 10Mbps, porque el sistema de link (normalmente un switch o hub) no soporta ethernet rápida. Se recomienda un link de ethernet rápido.
- **Full Duplex:** El link establecido es full duplex: ambos dispositivos pueden hablar a la vez. Esto sólo ocurre cuando el emparejador es una mesa, PC o switch/router ethernet. El Full duplex no puede establecerse con un hub/repetidor modesto.
- **Collision:** Se ha detectado una colisión: esto ocurre de vez en cuando y es perfectamente normal. Sin embargo indicación de colisiones excesivas puede significar una congestión de la red o un problema de fiabilidad, o un emparejador incompatible.
- **Transmit:** El DMX Processor está transmitiendo datos.
- **Receive:** El DMX Processor está reciviendo datos.
- **Link:** Se ha establecido una conexión. Ten en cuenta que esta es una conexión a nivel de hardware; no indica necesariamente que la mesa esté comunicandose con éxito con DMX Processor.

Figura 12.9. Los LEDs en un DMX Processor

12.4 Añadiendo Playback Wings

Puedes incrementar el número de masters físicos añadiendo hasta cuatro Playback Wings a la mesa. Una vez conectados, aparecerá una Playback Bar para ese wing, que puedes acoplar en la parte inferior del monitor externo más cercano para añadir identificaciones durante la reproducción; ver *Figura 12.10, "Acoplando Barras de Reproducción con wings y monitores externos"*.

Para conectar un Playback Wing, conectalo a la mesa en un puerto USB libre; la mesa automáticamente reconocera la conexión de un nuevo wing. Entonces podras ver y configurar los wings conectados en el panel Wings de la ventana Control Panel (ver *Figura 12.11, "El panel Wings del Control Panel"*):

- Setup → Control Panel → Wings

Hay tres opciones para cada wing:

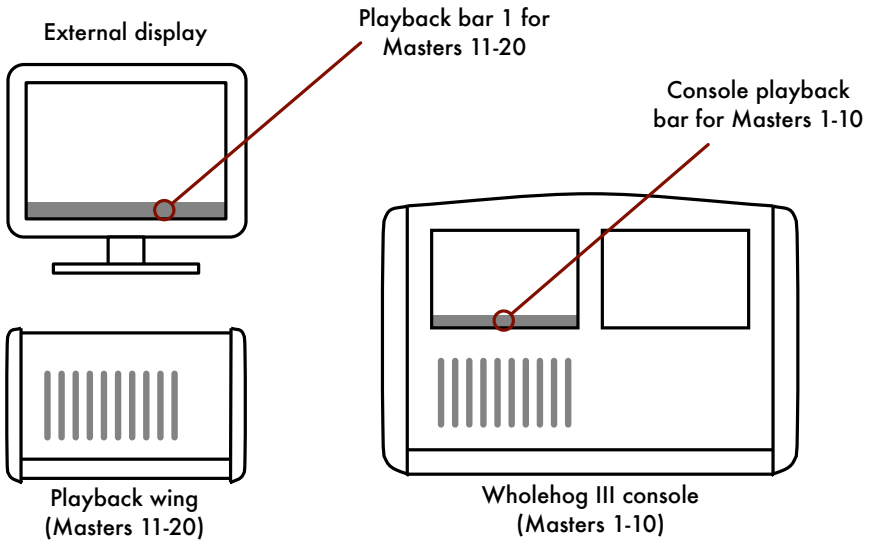

External display
Playback bar 1 for Masters 11-20
Console playback bar for Masters 1-10
Playback wing (Masters 11-20)
Wholehog III console (Masters 1-10)

Figura 12.10. Acoplando Barras de Reproducción con wings y monitores externos

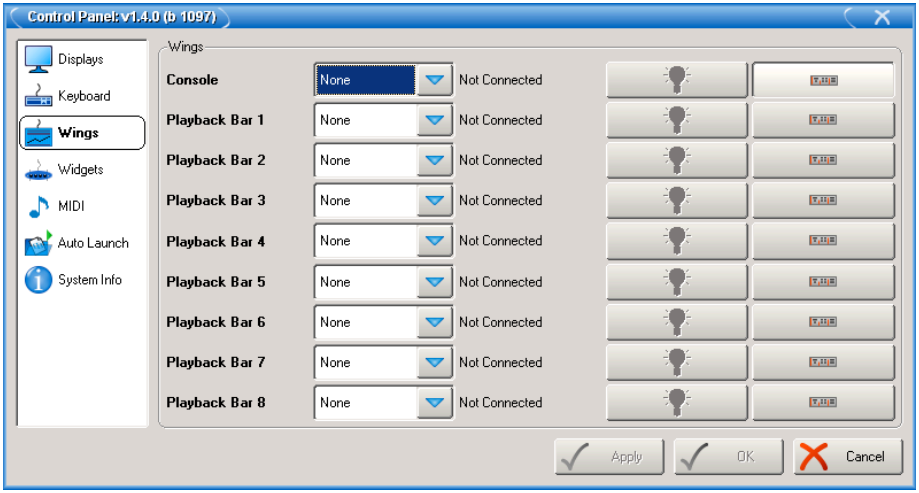


Figura 12.11. El panel Wings del Control Panel

- **Beacon:** los LEDS de las teclas Choose parpadéan para una identificación clara del wing.
- **Remove:** permite desconectar wings y que sus ubicaciones de cuelist sean 'olvidadas' por la mesa. Esto no aparecerá hasta que el wing se desconecte.
- **Display:** permite mostrarte u ocultarte la Playback Bar de los wings.

La Wholehog III recuerda los ajustes de cada wing específico cuando se reconectan; esto significa que si una Playback Bar de un wing se oculta permanecerá así cada vez que se conecte ese wing. No obstante, una Playback Bar seleccionada para mostrarse no aparecera hasta que su wing esté conectado.

También, una vez que se conecta un wing se asigna a su barra de playback hasta que se pulsa el botón Remove. Si conectas el wing #200 permanecera asignado a la Barra de Playback 1. Entonces si desconectas ese wing y conectas el wing #253 se asignará a la Barra de Playback 2 puesto que la Barra de Playback 1 esta aún asignada al wing #200. Si estás remplazando un wing con otro, entonces debes usar el botón Remove para eliminar el primer wing antes de conectar el segundo.

Capítulo 13: Using the Console

13.1 Conceptos Básicos

La Wholehog III tiene dos métodos de introducir información en la mesa: la **línea de comandos** y el **interface gráfico de usuario** (GUI) en las pantallas táctiles. Muchas de las más comunes operaciones de la mesa pueden hacer de más de una manera, y a medida que te familiarices con la Wholehog III definirás tus propios métodos preferidos.

13.1.1 El Interface Gráfico de Usuario

El interface gráfico de usuario de la Wholehog III es generalmente similar al que encuentras en los ordenadores personales Windows o Macintosh, con cada sección de la mesa (Programmer, Output pantallas y demás) mostrada en una ventana que puede colocarse en cualquier parte de las pantallas táctiles o monitores externos. La características de teclas las del GUI son:

- Puedes trabajar con los controles en pantalla y ventanas usando la pantalla táctil o través del puntero controlado por el Trackball incluido, o un ratón externo. Pulsar el botón izquierdo del ratón es lo mismo que pulsar la pantalla táctil y se usa para seleccionar o activar controles, mientras que pulsando el botón derecho se accede a un menú contextual con varias opciones.
- Las Soft Keys contiguas a las pantallas táctiles proporcionan otro método de acceder a funciones, cambiando para coincidir con la **barra de herramientas** que está acoplada a lo largo de ese eje de la pantalla.
- El entorno gráfico es muy personalizable, dándote control completo de la mesa y una distribución individual de ventana. Por ejemplo, puedes redistribuir los encabezamientos de las columnas en las ventanas de listas (ej. la ventanas de Cuelist y Programmer) para priorizar información que es más pertinente para un show o usuario específico. La información mostrada puede ordenarse o filtrarse. Cuando un usuario sale del sistema sus preferencias y ajustes se graban, y se recuperan cuando vuelve el usuario al sistema.

13.1.2 Usando las Pantallas Táctiles

Puedes usar tus dedos en la pantallas táctiles al igual que usas el ratón; presionar la pantalla téctil es equivalente a un click del ratón. También puedes usar un lápiz con goma o un puntero de PDA, que puede ser más preciso que un dedo.

Si las pantallas táctiles están descentradas o hacen selecciones inapropiadas, puedes corregir esto ajustando *Calibración, p.64*.

Tip

Puedes guardar tu lápiz con goma, y otros cacharrillos útiles, bajo el cajon del frontal de la mesa.

13.1.3 Teclas Modificador

Las teclas Modificador deben pulsarse simultáneamente con otras teclas de la mesa para extender sus funciones; funcional de forma similar a la tecla Shift o Control de un ordenador personal. Las teclas Open, Delete, Backspace, Set, Cue y Move se usan algunas veces como modificadores, mientras que la tecla Pig siempre es una tecla modificador; ver abajo.

En el User Manual, el uso de los modificadores se muestra por:

- Open + Fixture : mantener pulsada la tecla Open y pulsar la tecla Fixture.

La Tecla Pig

Muchas de las teclas modificador de la Wholehog III tienen funciones relativas a tareas particulares, pero la tecla Pig es un modificador de propósito general, que es sensible al contexto. Normalmente proporciona más funciones como el control fino de los parameter wheels, o un cortar y pegar visual con el la tecla Delete y la tecla Copy. Por ejemplo:

1. Pig + I-Wheel : Cambia la rueda al modo de intensidad proporcional.
2. Pig + Record : Pega información en la ubicación seleccionada.

Comandos Tecla Pig (p.361) tiene una lista completa de los comandos que usan la tecla Pig.

13.1.4 Undo and Redo (Deshacer y Rehacer)

El botón Undo está en la Main Toolbar parte inferior de la pantalla táctil derecha. Parecido al comando deshacer que se encuentra en las aplicaciones informáticas, la función undo retrocede el último comando introducido por el usuario, deshaciéndolo, cada vez que se pulsa el botón. Su aplicación es global, retrocediendo en las operaciones por orden cronológico, y puedes volver atrás en cualquier momento hasta el punto en el que iniciaste sesión en la mesa (generalmente, cuando encendiste la mesa).

Pulsando el botón Pig, junto con el botón Undo, rehará la última acción deshecha. De nuevo, si has deshecho varias acciones, `puedes rehacerlas repetídamente hasta llegar a la acción más reciente.

Qué puedes y no puedes deshacer

La función deshacer y rehacer funciona sobre los datos del show, y por lo general no funciona sobre lo demás. Undo no está disponible para:

- Cambios a la selección de aparatos en el Programador. Sin embargo, la selección actual puede cambiar como efecto al deshacer una acción.
- Los cambios de ajustes del Control Panel, y otras cosas no relacionadas directamente con tu show programado.
- Cambios de las vistas y posiciones de las ventanas, y cosas parecidas.

Si la función undo no está disponible, siempre se te pedirá confirmación antes de realizar cambios importantes.

13.2 Trabajando con Ventanas

13.2.1 Abriendo ventanas

Las ventanas se pueden abrir de cuatro formas:

- **Desde una barra de herramientas:** Agunas ventanas pueden tener un botón dedicado que puedes pulsar; como el Programmer, por ejemplo.
- **Con la tecla Open:** Para abrir una ventana usando las teclas de la mesa, mantén pulsada la tecla Open y pulsando la tecla o botón asiciada a la ventana. Por ejemplo:
  - Open + Position : abre la ventana Position Directory.
  - Open + List : abre la ventana Cuelist Directory.
  - Open + Choose : abre la ventana Cuelist del master escogido.

  También puedes mantener pulsada la tecla Open para obtener acceso al segundo nivel de la barra de herramientas principal con botones para muchas de las ventanas de la mesa, como las ventanas de Output y Parked.
- **Desde la Línea de Comandos:** Puedes especificar la ventana que se va a abrir usando la línea de comandos, y entonces pulsando la tecla Open. Por ejemplo:
  - Position **5** Open : abre la ventana editor para la Posición de Paleta 5.

- Cue **4** / **8** Open : abre la ventana editor para la Cue 8 en la cuelist del Master 4.

- **Doble Pulsación de Teclas:** También puedes abrir algunas ventanas con la doble pulsación de las teclas asociadas:
  - Position, Position : abre la ventana Position Directory.

Tip

Si prefieres no usar la doble pulsación como acceso rápido a abrir ventanas, entonces asigna el tiempo de la doble pulsación a cero para desactivarlo: ver *Teclas y Botones (p.69)*.

13.2.2 Cerrando Ventanas

Las ventanas pueden cerrarse usando el boton Close de la ventana (marcado con una cruz, en la parte derecha de la barra de título), pulsando Open + Backspace, o con el botón Close en la Window Control Toolbar.

13.2.3 Traer al Frente, Redimensionar y Mover Ventanas

Puedes abrir tantas ventanas como quieras, pero solo puedes trabajar en una en cada momento. Para trabajar en una ventana haz que venga al frente clickando o pulsando en la pantalla táctil sobre ella, o usa el botónFocus en la Window Control Toolbar. La barra de título de la ventana se volvera azul brillante para indicar que la ventana es la que está al frente; si no será azúl oscuro.

Ventanas y barras de herramientas pueden colocarse en cualquier lugar de las pantallas táctiles de la mesa, o en los monitores externos (opcional).

Puedes mover y redimensionar las ventanas usando teclas y botones, o usando el ratón o el Trackball.

Usando Teclas y Botones

La Window Control Toolbar situada en la parte superior de la pantalla táctil derecha, y que proporciona un rapido y fácil modo de manipular las ventanas; ver *Figura 13.1, "La Window Control Toolbar"*. Sus funciones están también disponibles como accesos directos.

Figura 13.1. La Window Control Toolbar

Botón	Función	Acceso Directo
	Page Up, Page Down, Page Left y Page Right desplaza la ventana seleccionada actualmente. El cursor no se mueve.	Open + (tecla de cursor)
	Size rota a través de un rango de posiciones y tamaños definidos para la ventana seleccionada dentro de su pantalla actual. Las opciones son pantalla completa, y arriba, abajo, mitad y cuarta parte izquierda y derecha. Manteniendo pulsada la tecla Pig mientras se pulsa Size rota a través de las opciones en orden inverso.	Open + (más) o (menos)
	Move Screen mueve la ventana seleccionada entre las pantallas táctiles y los monitores externos.	Open + @
	Maximise cambia el tamaño de la ventana seleccionada entre pantalla completa y su tamaño previo.	Open + Full
	Focus cambia entre las ventanas por turnos, trayendo cada una al frente.	Open + Thru
	Lock bloquea la posición y el tamaño de todas las ventanas evitando cambios con el Trackball o ratón (pero no con los botones de la barra de herramientas). Pulsa de nuevo para desbloquear.	Open + .
	Close cierra la ventana que está al frente.	Open + Backspace

Usando el Ratón o Trackball

Para mover una ventana, pulsa y mantén pulsado en la barra de estado de la ventana mientras que lo mueves a su nueva posición. Para mover una barra de herramientas pulsa y mantén pulsada en el eje izquierdo y arrastraló a su nueva posición.

Las ventanas pueden redimensionarse pulsando y manteniendo pulsado en la esquina hasta aparezcan las flechas de redimensión. Entonces puedes arrastrar la esquina para hacer la ventana más grande o pequeño.

Date cuenta de que sólo puede usar el ratón o el Trackball para mover y redimensionar ventanas si las has desbloqueado con el botónLock en la Window Control Toolbar. Es muy útil mantener las ventanas bloqueadas cuando usas las pantallas táctiles, para no mover o redimensionar las pantallas accidentalmente al pulsar sus barras de título o sus bordes. Aún así puedes mover y redimensionar las ventanas con los botones de la barra de herramientas.

13.2.4 Desplazamiento del contenido de la Ventana

Cuando el contenido de una ventana es demasiado grande para caber en una ventana, aparecen las barras de desplazamiento a lo largo del extremo derecho e inferior de la ventana. Puedes desplazar pulsando y arrastrando en el deslizador de la barra de desplazamiento, o pulsando en las flechas de los extremos de la barra de desplazamiento.

Además, puedes desplazarte los contenidos de la ventana manteniendo pulsada la tecla Open y usando el Trackball, I-Wheel o parameter wheels para desplazarte.

13.2.5 Vistas de Escritorio

Figura 13.2. La View Toolbar

Las vistas de escritorio de permiten grabar arreglos de la ventana para acceso rápido de modo que no tienes que reabrir y reorganizar las ventanas para ejecutar taréas específicas. Por ejemplo, podrías crear una vista de programación que muestre los grupos, paletas y directorios de efectos además de la ventana de Programmer. Una vista de reproducción puede mostrar la cuelist y los directorios de escena, y la ventana de Output.

Las vistas de escritorio se manejan desde la View Toolbar en la parte superior de la pantalla táctil izquierda (ver *Figura 13.2, "La View Toolbar"*) y el Views Directory (ver *Figura 13.3, "El Views Directory"*). Puedes abrir el Views Directory manteniendo pulsada la tecla Open y pulsando el boton View de la View Toolbar.

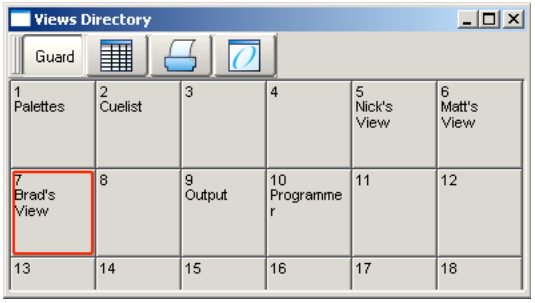


Figura 13.3. El Views Directory

Tip

Cuando creas un nuevo show, automáticamente contiene vistas de escritorio para paletas, cuelist, salida y el Programmer.

Grabando una Vista de Escritorio

Para grabar una vista de escritorio usando la View Toolbar:

1. Organiza las ventanas de la mesa como quieras grabarlas en la vista de escritorio.
2. Mantén pulsada la tecla Record y pulsa uno de los botones numerados en la View Toolbar.

Dando nombre a una Vista de Escritorio

Para nombrar una vista de escritorio usando la View Toolbar:

1. Pulsa la tecla Set junto con el botón apropiado en la View Toolbar. Se abrirá la ventana de Quickname.
2. Introduce un nombre, y pulsa OK.

Para nombrar una vista de escritorio usando el Views Directory:

1. Open + View : abre el Views Directory.
2. Selecciona el botón de la vista que quieres nombrar. Asegúrate de que el botón Guard está pulsado, de otro modo activarás la vista en lugar de sólo seleccionarlas.
3. Pulsa la tecla Set. Se abrirá la ventana Quickname.
4. Introduce el nombre, y pulsa en OK.

Tip

También puedes asignar nombres de vista, y añadir comentarios a esos nombres, en la vista de hoja de cálculo del Views Directory. Ver *Opciones de Vistas de Escritorio, p.91*.

Recuperando una Vista de Escritorio

Puedes recuperar vistas de escritorio de dos formas:

- **Con la View Toolbar :** ubicada en la parte superior de la pantalla izquierda. Cada vista tiene su propio botón, y se cargan en páginas de diez en la barra de herramientas. Puedes cargar la siguiente página pulsando el botón Next al extremo derecho de la barra de herramientas, mientras Pig + Next carga la página previa.
- **Con la ventana Views Directory:** pulsa los botones de vistas en la ventana de Views Directory. Asegúrate de que el botón Guard está pulsado, de otro modo sólo seleccionarás la vista, en lugar de activarla.

Opciones de Vistas de Escritorio

Por defecto, cuando recuperas una vista de escritorio ésta remplaza la anterior, de modo que todas las ventanas que no formen parte de la nueva vista se cerrarán. Sin embargo, puedes ajustar vistas para que se añadan:

1. Open + View : abre el Views Directory.
2. Selecciona la vista de hoja de cálculo del directorio; ver *Trabajando con Directorios (p.97)*.
3. Selecciona la celda de la vista en la columna Additive.
4. Pulsa la tecla Set para cambiar entre Yes y No.

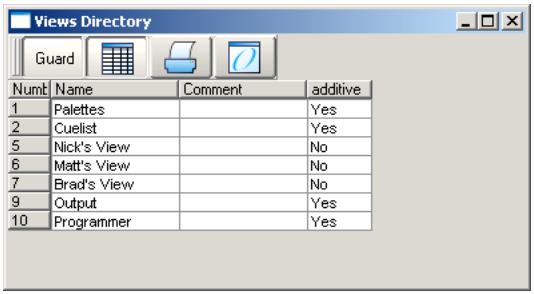


Figura 13.4. El Views Directory en la Vista de Hoja de Cálculo

Borrando una Vista de Escritorio

Para borrar una vista de escritorio usando la View Toolbar:

1. Mantén pulsada la tecla Delete y pulsa el botón apropiado en la View Toolbar.
2. Pulsa OK para confirmar.

Para borrar una vista usando el Views Directory:

1. Open + View : abre el Views Directory.
2. Chequea que el boton Guard del directorio esté sin pulsarse, así que puedes seleccionar botones en el directorio sin activarlos.
3. Pulsa el botón de directorio apropiado y entonces la tecla Delete.
4. Pulsa OK para confirmar el borrado.

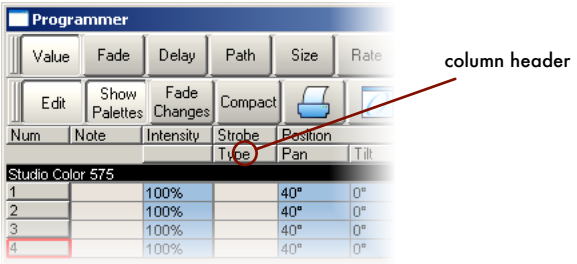
Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación de la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la confirmación iendo a Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

13.3 Trabajando con Hojas de Cálculo

Muchas ventanas de la Wholehog III muestra información como valores de **parameter**, tiempos, y demás en hojas de estilo hojas de cálculo. Todas ellas funcionan del mismo modo:

- **Para redimensionar una columna:** Coloca el cursor sobre el eje derecho de la cabecera de la columna. El cursor cambiará a una doble flecha. Pulsa y arrastra para redimensionar la columna.



- **Para mover una columna:** Pulsa y arrastra en la cabecera de la columna.
- **Para esconder una columna:** Pulsa con el botón derecho en la cabecera de la columna, y escoge Hide.
- **Para mostrar una columna ocultada:** Pulsa el botón derecho sobre la cabecera de la columna, y escoge el nombre de la columan desde el menú.
- **Para ordenar la hoja de cálculo:** Pulsa con el botón derecho y selecciona Sort para ordenar la hoja de cálculo por los valores de esa columna. Selecciona Sort de nuevo para invertir la dirección de la ordenación. También puedes pulsar con el botón derecho en la cabecera de una columna y selecciona Sub-sort para asignar un segundo nivel de ordenación. Por ejemplo, si ordenas la ventana Fixture por tipo de aparato, y sub-ordenas por Patch, entonces aparecerán todos los Canales de Mesa se mostrarán agrupados juntos, en el orden de su dirección de pacheo.
- **Para seleccionar todas las celdas en una columna:** Pulsa doble-click en la cabecera de la columna parte superior de la hoja de cálculo.
- **Para seleccionar una celda:** Pulsa en la celda. Puedes usar las teclas de cursor junto al Trackball para cambiar la celda que está seleccionada. Si la celda es editable, tendrá el borde rojo.
- **Para seleccionar un rango de celdas:** Puedes pulsar y arrastrar a través del rango de celdas para seleccionarlas. Alternativamente, puedes pulsar en la primera celda, pulsar y mantener pulsado Thru, y pulsar en la última celda; esto es muy útil si quieres seleccionar un rango muy grande y necesitas desplazar la ventana.
- **Para editar los contenidos de las celdas:** Pulsa en la celda y pulsa la tecla Set, o doble click en la celda. Teclea el nuevo valor, y pulsa Enter. Esto funciona tanto en la selección de una celda simple como en un rango. Las celdas que son editables tienen el borde rojo cuando estan seleccionadas.

13.3.1 Modo Compacto

En las ventanas editor como el Programmer, puedes usar el modo compacto para ahorrar espacio y tener más información en la pantalla sin tener que desplazarte; ver *Figura 13.5,*

"Una hoja de cálculo con y sin el Modo Compacto". En modo compacto, los aparatos solo tienen las columnas de los parameters que actualmente tienen, en lugar de para todos los parameters de cualquier aparato en el editor. La mesa usa el espacio de la pantalla más eficientemente al tener múltiples columnas para tipos de aparatos con pocos parameters, como canales de mesa.

Puedes cambiar el modo compacto de activado a desactivado con el botón Compact de la barra de herramientas de ventanas.

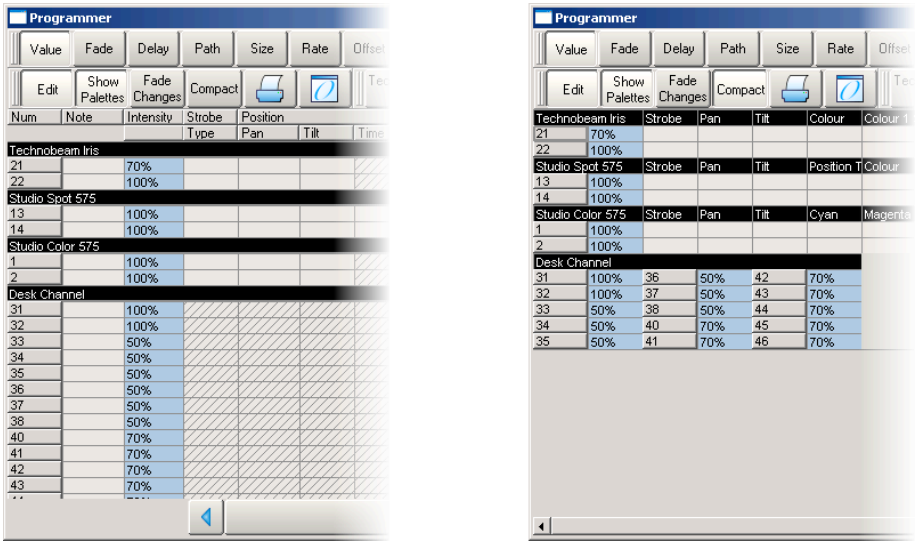


Figura 13.5. Una hoja de cálculo con y sin el Modo Compacto

Fíjate que no puedes ordenar una hoja de datos que está en modo compacto.

13.3.2 Agregación

En ventanas como la del Programmer, puede ser útil mantener aparatos del mismo tipo juntos; esto se conoce como 'agregación'. La hoja de cálculo efectívamente se convierte en una lista de aparatos ordenados por tipo de aparato, con cabeceras en la lista separando cada tipo de aparatos; ver *Figura 13.6, "Una hoja de cáculo con Agregación Activada"*.

Para usar agregación:

1. Asegúrate de que la hoja de datos está ordenada por Tipo de Aparatos: botón drecho en la columan de Type y selecciona Sort. Si el Type columna no está visible, click derecho en cualquier cabecera de columna y selecciona Type.
2. Pulsa para abrir la ventana Configuration.
3. Selecciona Enable Aggregation.
4. Pulsa en OK.

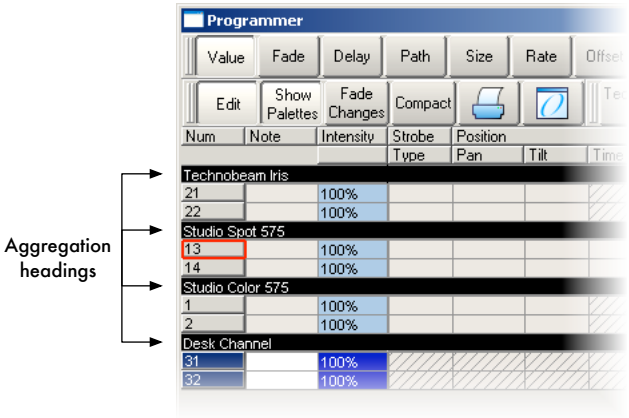


Figura 13.6. Una hoja de cáculo con Agregación Activada

Fíjate que la agragación siempre está activada si la hoja de datos está en modo compacto; ver *Modo Compacto (p.93)*.

Tip

La agragación está activada por defecto en todos los editores, como el Programmer.

Colapsando Secciones Agregadas

Puedes colapsar secciones agregadas para esconder todas las filas en esta sección; ver *Figura 13.7, "Una Sección Agregada con Filas Colapsadas"*. Para colapsar una sección agragada, pulsa con el botón derecho sobre la barra de cabecera negra y selecciona Collapse.

Para expandir la sección agregada de nuevo, pulsa con el boton derecho en la barra de cabecera negra de la sección y selecciona Expand.

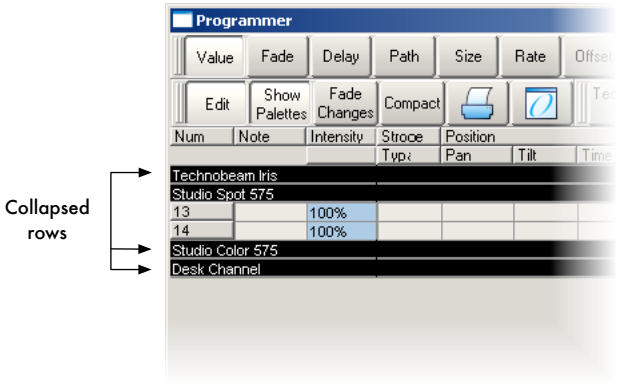


Figura 13.7. Una Sección Agregada con Filas Colapsadas

Prioridad de las secciones Agregadas

Puedes cambiar la posición de una sección agregada en la lista alterando su prioridad. Elevando la prioridad de una sección se la hace aparecer más cerca de la parte superior de la hoja de cálculo.

Para mover una fila agregada arriba o abajo en prioridad, pulsa con el botón derecho en la barra negra de cabecera y entonces selecciona Raise Priority o Lower Priority.

Jumping Between Aggregated Sections

Puedes traer rápidamente secciones agregadas dentro de la vista usando la Jump Toolbar ubicada en la parte superior derecha de la ventana de hoja de cálculo, ver *Figura 13.8, "La Jump Toolbar"*. Esta tiene un botón para cada sección agregada; pulsando un botón se desplazará la lista para traer la sección a la vista.

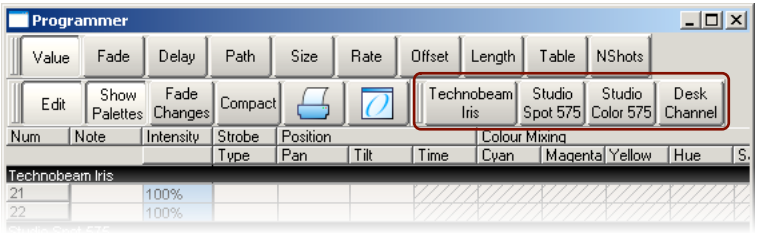


Figura 13.8. La Jump Toolbar

Para activar la barra de salto:

1. Pulsa para abrir la ventana de Configuration.
2. Selecciona Enable Jump Toolbar.
3. Pulsa en Apply.

Tip

La barra de salto está encendida por defecto en todos los editores, como el programador Programmer.

13.3.3 Cortar (Cut), Copiar (Copy) y Pegar (Paste)

Puedes copiar y pegar contenidos de celdas seleccionadas:

- Pulsa con el botón derecho, y selecciona Copy o Paste desde el menú contextual.

O:

- Pig + Copy : copiar.
- Pig + Record : pegar.

13.4 Trabajando con Directorios

Las ventanas de directorio te dan un acceso rápido a grupos, paletas, escenas, cuelist y demás y todas funcionan esencialmente de la misma manera.

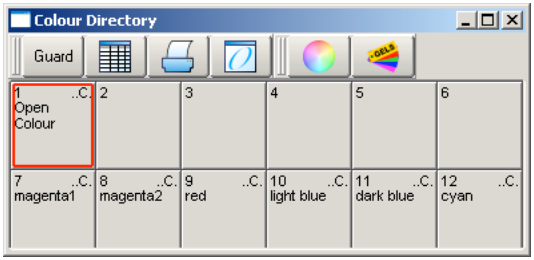


Figura 13.9. Un Directorio Típico

Figura 13.9, "Un Directorio Típico" muestra un directorio típico. La parte principal de la ventana está llena de grandes botones, que se usan para acceder al grupo, paleta, escena, cuelist o página, al igual que para mostrar sus nombre y otra información de la tecla:

Muestra	Se aplica a	Descripción
. . C .	Paletas	Muestra los parameter types grabados en la paleta. I = intensidad, P = posición, C = color, B = beam, E = efecto, T = tiempo. Ver *Grabando con Máscara Especificada (p.183)*.
DIR	Paletas	La paleta es una paleta directa. Ver *Paletas Directas (p.186)*.
REF	Paletas	La paleta contiene referencias a otras paletas. Ver *Paletas Referenciadas (p.185)*.
HT	Paletas	La paleta es la Paleta de Highlight. Ver *Personalizando Highlight (p.194)*.
LO	Paletas	La paleta es la Paleta de Lowlight. Ver *Personalizando Highlight (p.194)*.
C	Cuelists	La cuelist es un chase. Ver *Usando una Cuelist como un Chase (p.278)*.
TC	Cuelists	La cuelist tiene activado un timecode. Ver *Trabajando con Audio, MIDI y Timecode (p.311)*.
T	Páginas	La página es la página de plantilla. Ver *La Página Plantilla (p.300)*.
RA	Páginas	La página tiene definida la macro de Restituir Actividad. Ver *Restaurando la Actividad Al Cambiar de Página (p.296)*.

Puedes renombrar el botón seleccionado (con el borde rojo) pulsando la tecla Set. También puedes mantener pulsado Set y pulsar cualquier botón para renombrarlo.

En la parte superior de la ventana hay cuatro botones comunes a todos los directorios:

	Cambia a la vista de hoja de cálculo, permitiendote editar los atributos de los elementos del directorio como sus nombres. Ver *Trabajando con Hojas de Cálculo (p.92)* y *Figura 13.10, "Un Directorio Tipico en Vista de Hoja de Cálculo"*.
	Informes. Esto te permite imprimir el contenido de la ventana.
	Configure. Permite controlar varios aspectos de como aparece la información de la ventana de directorio.
Guard	Cuando está pulsada, pulsando el botón de directorio no se activa el mismo. En lugar de esto se selecciona el elemento y se inserta en la línea de comando.

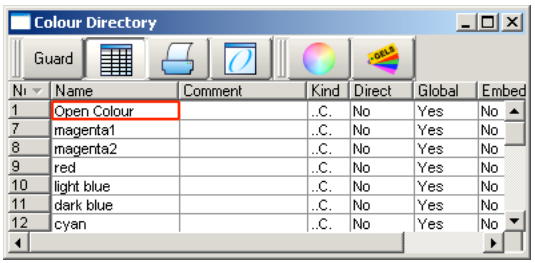


Figura 13.10. Un Directorio Tipico en Vista de Hoja de Cálculo

Tip

Puedes anular el efecto del botón Guard manteniendo pulsada la tecla Pig mientras pulsas la tecla de directorio.

13.4.1 Nombrado Automático de los Elementos del Directorio

Cuando creas o copias un elemento de directorio, la mesa automáticamente genera un nombre para el nuevo elemento. Por ejemplo, si tienes dos posiciones de paleta y se crea una tercera, la nueva se grabará en la ubicación 3 en el directorio y se nombrará 'Position 3'. Si entonces copias esta paleta de posición, la copia se grabará en la ubicación 4 del directorio y se llamará 'Copy of Position 3'.

Puedes personalizar como la mesa genera estos nombres automáticamente en el panel Default Naming de la ventana User Preferences; ver *Figura 13.11, "El panel Default Naming de la ventana User Preferences"*. Para abrir el panel Default Naming:

- Setup → Preferences → Default Naming

Para personalizar los nombres generados:

1. Pulsa en la caja de texto del tipo de directorio requerido (grupo, intensidad, posición, y demás). Los nombres para los nuevos elementos de direcorio grabados o copiados están en cajas de texto separadas.
2. Set, **`[nuevo texto de nombre]`**, Enter : teclea el nombre que quieras.
3. Alternativamente, pulsando en la flecha al extremo derecho de la caja de texto se accede a una lista de nombre útiles. Pulsa en el que quieras.

Puedes usar etiquetas especiales para hacer a la mesa que inserte texto en los nombres para ti, de acuerdo al nombre de directorio y la ubicación en el directorio:

- **&d:** el nombre del directorio
- **&D:** el nombre del directorio (dinámico)
- **&n:** el número de directorio
- **&N:** el número de directorio (dinámico)
- **&o:** el texto original. Esto se usa cuando un elemento de directorio se copia; el texto original es el nombre del elemento que ha sido copiado.

Las etiquetas en minúscula se resuelven sólo una vez, cuando se aplica el nombre, mientras que las etiquetas en mayúsculas permanecen sin resolverse hasta que se muestra el nombre (conocido como 'dinámico'). Así, pulsando Set e introduciendo el nombre de la paleta de color 3 '&d &n' se asignará el nombre 'Colour 3'. Si asignas el nombre como '&D &N', el nombre también será asignado a 'Colour 3'. La diferencia es que si se mueve esta paleta a la posición 4 se corregirá automáticamente el nombre a 'Colour 4'.

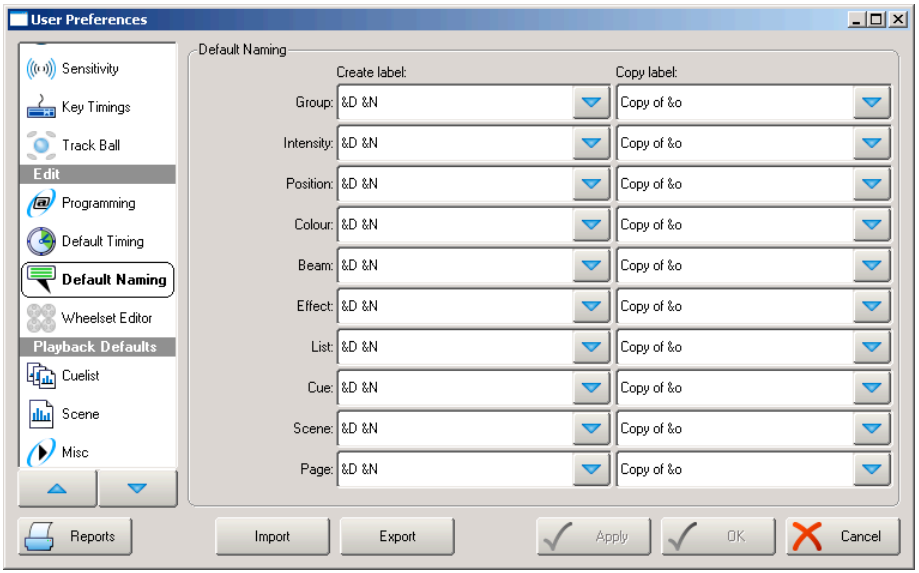


Figura 13.11. El panel Default Naming de la ventana User Preferences

13.5 Funcionando con Editores

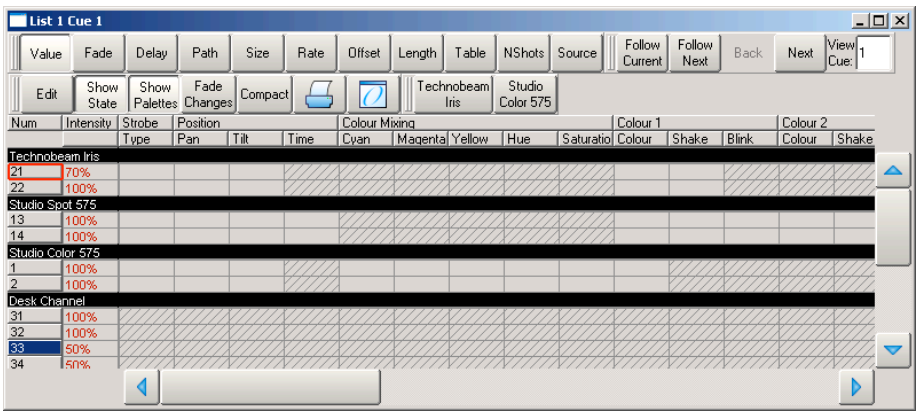


Figura 13.12. Un Editor Típico

Los Editores son ventanas donde puedes ver y asignar valores a los parameter de los aparatos. Hay editores para cues, escenas y paletas, y el **Programador** también es un editor. La edición de valores de parameter funciona esencialmente del mismo modo para todos ellos; ver *Seleccionando Aparatos, Modificando Parameters (p.143)*.

Puedes abrir una ventna editor para cualquier cue, escena o paleta manteniendo pulsada la tecla Open y seleccionándola desde su ventana de directorio. Alternativamente, puedes usar la línea de comando:

- Cue **1** Open : abre un editor para la Cue 1 y la hace editable.

13.5.1 Controles de la Ventana Editor

La parte principal de una ventana editor muestra los valores de parameter del aparato en una vista de hoja de cálculo, con cada fila representando un aparato simple; ver *Trabajando con Hojas de Cálculo (p.92)*.

En la parte superior de la ventana hay tres barras de herramientas con botones: la barra Editor Values Toolbar, la Editor Toolbar, y la Jump Toolbar. Las siguientes secciones describen los botones que son comunes en todos los editores; algunos editores tienen botones adicionales que son específicos a ese tipo de editor, y estos se describen en la parte correspondiente del manual.

El Editor Values Toolbar

La Editor Values Toolbar tiene botones para: Value, Fade, Delay, Path, Size, Rate, Offset, Length, Table, y N Shot. Utiliza esos botones para mostrar las diferentes clases de información asociada con los parameters de los aparatos; ver *Trabajando con Tiempos de Fundido (p.216)*.

La Editor Toolbar

La Editor Toolbar tiene los siguientes borones:

Butón	Propósito
Edit	Pulsa esto para hacer el contenido del editor editable, en lugar de ser sólo la vista. Las instrucciones que se dan a la línea de comandos, o usando las parameter wheels y I-Wheel, van directamente al editor editable.
Show State	En el editor de cues, pulsa esto para ver todos los parameters que aparecerán en el escenario, incluyendo los que están arrastrados desde cues anteriores de la cuelist. Con Show State deseleccionado, sólo los valores que están directamente grabados en la cue que se muestra.
Show Palettes	Pulsa Show Palettes para ver el nombre de la paleta, en lugar de los valores de parameter; ver *Trabajando con Paletas (p.175)*.
Fade Changes	Pulsa esto para tener los valores de parameter cambiados en el editor en lugar de los valores del escenario; ver *Cambios de Fundido (Fade) (p.196)*.
Compact	Pulsa esto para cambiar el modo compacto entre on y off. El modo compacto coloca más información en la ventana de editor sin tener que desplazarse. Sin embargo, la columna de un parameter particular no será alineada necesariamente a través de diferentes tipos de aparatos, porque no es posible ordenarlo.
	Informes. Esto te permite imprimer el contenido de la ventana.
	Configure. Te permite controlar varios aspectos de como la ventana editor muestra la información.

La Jump Toolbar

La Jump Toolbar tiene un botón para cada tipo de aparato actualmente en el editor, permitiendote rápidamente saltar a los valores de parameter values para ese tipo de aparato. La Jump Toolbar sólo aparece si la agregación está activada; ver *Agregación (p.94)*.

13.5.2 Cambiando Valores de Parameter en el Editor

Para hacer cambios en el contenido de un editor, necesitas tener su botón Edit seleccionado. Puedes tener hasta ocho editores abiertos, pero sólo puede ser editable uno al tiempo, y las parameter wheels, I-Wheel y la línea de comando todos operan en los contenidos del editor actualmente editable. Si tienes varios editores abiertos a la vez, puedes usar el botón Edit para determinar cual estás controlando (incluso si no es la ventana más a la vista) o 'bloquear' el editor para prevenir cambios accidentales.

Después de que hayas teminado de editar una cue, escena o paleta, pulsa la tecla Update para aplicar los cambios. Hasta que no hagas esto, no aparecerán los cambios si ejecutas la cue o escena, o usas la paleta. La excepción a esto es cuando estás trabajando en el Programmer, cuando la tecla Update ejecutará la función Auto Update ; ver *Auto Update (Auto Actulizar) (p.194)*.

Si mantienes pulsada la tecla Update, aparecerá la Update Toolbar. Esto te permitirá seleccionar qué parameter types son grabados, si los cambios se transferirán hacia ade-

lante, y si seran permitidas las referencias al grabar las paletas. Ver *Deteniendo Valores de Tracking Forward (Arrastrados hacia adelante) (p.209)* y *Paletas Referenciadas (p.185)*.

Si cierras el editor sin actualizar, se te preguntará si quieres grabar o descartar los cambios, o cancelar el cerrado del editor.

Tip

El nombre del editor editable actualmente se muestra en la Command Line Toolbar; ver *Figura 13.13, "La Línea de Comandos"*. Por defecto, este es el Programmer. El nombre del elemento que esta siendo editado aparece en la barra de título de la ventana editor.

13.6 Usando la Línea de Comando

La Wholehog III tiene dos accesos fundamentales a la programación: uno usando las pantallas, acceso gráfico, mientras que el otro usa la línea de comando. El acceso gráfico es fácil de aprender porque puedes ver las opciones disponibles en pantalla, pero tiende a ser más lento. La linea de comando es más dificil de aprender porque tienes que aprenderte los comandos, pero es más rápida una vez que te los sabes y te permite hacer operaciones complejas en una sóla acción. A veces, puedes combinar elementos de las dos clases.

Figura 13.13. La Línea de Comandos

Los comandos que introduces aparecen en la Command Line Toolbar en la parte inferior de la pantalla táctil derecha; ver *Figura 13.13, "La Línea de Comandos"*. Se construye un comando con una serie de pulsaciones de teclas, y el comando se activa cuando pulsas Enter. Puedes usar la tecla Backspace para borrar cada parte del comando por orden si cometes un error al teclearlo. Una doble pulsación de la tecla Backspace limpia por completo la línea de comandos.

El comando se envia al editor actualmente editable; pulsa Edit en una ventana de editor para hacer de él el editor editable.

13.6.1 Sitaxis de la Línea de Comandos

Todos los comandos para editar los datos de un show usan una estructura de sintaxis común. La clave para controlar la línea de comandos es darse cuenta de que la sintaxis es la misma para los diferentes comandos, y los diferentes tipos de datos del show.

La estructura básica es: Origen, Máscara, Comando, Opciones, Destino.

- **Origen:** El origen es el objeto del show del que quieres tomar los datos. Esto es una paleta, escena, cue, o el editor editable. Con muchos comandos el objeto origen no se modifica.

- **Máscara:** La Máscara es un filtro para cuando sólo quieres tomar algunos de los datos de ese objeto. Hay dos tipos de máscara: una máscara de aparato especifica sólo los datos de ciertos aparatos (por ejemplo Cyberlight 1); una clase de máscara especifica sólo datos de cierta clase (por ejemplo Colour, Beam). Si no se especifica máscara entonces se usa la máscara por defecto para el comando y destino; esto a veces será el objeto entero.
- **Comando:** El Comando es la operación que quieres realizar. Los Comandos incluyen Copiar, Grabar, Borrar, Mover, Mezclar, Knockout. Algunos de estos necesitan solo especificar un origen, otros solo necesitan un destino, pero todos ellos tienen la misma forma sintáctica.
- **Opciones:** El comportamiento de algunos comandos (por ejemplo Record) puede alterarse con opciones. Esto aparece normalmente en una barra que aparece una vez que la tecla de comando se pulsa.
- **Destino:** El destino es el objeto que se ve afectado por el comando. De nuevo puede ser una paleta, cue, escene o editor editable. Si el destino ya existe, y la acción a realizar es confusa, entonces se te pedirá qué debe hacer la mesa.

Algunos ejemplos de sintaxis de línea de comando se muestran a continuación. Fíjate que la pulsación final de la tecla Enter requierida para ordenar a la mesa implementar el comando ha sido omitido para más claridad.

Origen	Máscara	Comando	Opciones	Destino	Comentarios
		Record		Position **1**	Graba una posición de paleta en la ubicación 1 en el directorio de posiciones de paleta. No se da origen, de modo que se asume el contenido del editor actual.
		Record	Replace	Position **1**	La opción Replace (en la Record Options Toolbar) asegura que la nueva paleta remplaza la paleta grabada previamente.
Position **1**		Copy		Position **2**	El comando Copy toma la Posición de paleta 1 como su origen.
Position **1**		Move	Replace	Position **2**	Este ejemplo combina el uso de opciones de origen y grabación.
	Group **2**	Record		Position **3**	Aquí Group 2 actúa como una máscara del comando de grabación, de modo que sólo los aparatos en el Grupo 2 son grabados en la Posición de paleta 3.
Cue **1**	Group **3**	Copy	Position	Cue **5**	Aquí los valores de parameter de los aparatos en el Grupo 3 se copian desde la Cue 1 a la Cue 5. La opción Position que se aplica al comando copiar significa que sólo se incluyen los parameters de posición.

Algo importante de entender es que la línea de comando sigue una sintaxis estándar, con las distintas partes en un orden particular. Sabiendo esto, serás capaz de extender los muchos ejemplos de la sintaxis de la línea de comando en este manual para hacer cualquier cosa que quieras.

Tip

El texto de la línea de comando se vuelve rojo si tu sintaxis no es válida.

13.6.2 La Status Bar

A la derecha de la línea de comando está Status Bar; ver *Figura 13.14, "La Status Bar"*.

Figura 13.14. La Status Bar

La Status Bar te da la siguiente información sobre el estado de la mesa, de izquierda a derecha:

Descripción	**Ejemplo**
El modo Trackball	--- (pointer) POS (posición) POS, ortho (modo ortho)
El nombre de la página actual	Página 1
El editor actual	Programmer Cue 3
El master elegido actualmente	Master 4
El estado de la Red de Trabajo	La red de trabajo está funcionando normalmente. Hay un problema con la Red.
La hora actual en horas y minutos.	16:28

13.7 Encendiendo y Apagando

13.7.1 Encendiendo

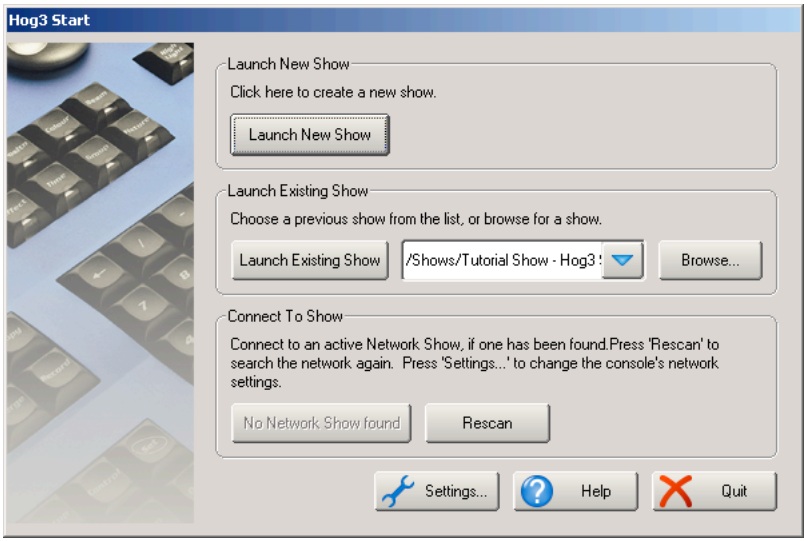

Hog3 Start
Launch New Show
Click here to create a new show.
Launch New Show
Launch Existing Show
Choose a previous show from the list, or browse for a show.
Launch Existing Show
/Shows/Tutorial Show - Hog3
Browse...
Connect To Show
Connect to an active Network Show, if one has been found.Press 'Rescan' to search the network again. Press 'Settings...' to change the console's network settings.
No Network Show found
Rescan
Settings...
Help
Quit

Figura 13.15. La ventana Start

Cuando encendes la mesa aparece la ventana Start; ver *Figura 13.15, "La ventana Start"*. Puedes escoger Launch New Show, Launch Existing Show, o Connect to Show.

Launch New Show

Seleccionando esto se iniciará la pantalla de nuevo show y se te pedirá introducir la siguiente información:

- **Una ubicación de almacenamiento:** Escoge la ubicación en el disco duro de la mesa donde querrías grabar el show. No puedes escoger la unidad Zip o el CD-ROM como ubicación para la grabación.
- **El nombre del show:** Este puede ser tan largo como tú quieras. Si no tienes conectado un teclado, pulsa Set para abrir el teclado en pantalla.
- **Una librería de aparatos:** Escoge una librería para usar como la **librería de aparatos**. La librería contiene información sobre diferentes tipos de aparatos que necesita la Wholehog III. Están disponibles varias versiones de librería por razones de compatibilidad - lo mejor siempre es seleccionar la librería más nueva al iniciar un nuevo show.

Launch Existing Show

Usa el menú desplegable para ecoger de la lista de shows usados recientemente y pulsa en Launch Existing Show. Alternativamente, usa el botón Browse para seleccionar entre todos los shows disponibles, incluyendo los grabados en Zip o CD-ROM.

Connect to Show

Para conectar a un show ya en ejecución en la red selecciónalo en la sección Connect to Show.

Si no aparece ningún show, y estás seguro de que se está ejecutando un show en la red, puede ser porque:

- tu mesa está en un puerto de red equivocado. Pulsa en el botón Settings y ajusta el **número de puerto**.
- tu mesa tiene una configuración de red errónea. Pulsa el botón Control Pnl en Startup Toolbar en la parte inferior de la pantalla, y ajusta la configuración en el panel Network; ver *Configurando la Red de Trabajo (p.73)*.

Cuando hay varias mesas trabajando juntas en un show puedes identificar cada una de ellas con un número separado. Este puede también asignarse en la sección Settings de la ventana Start.

Tip

Cual es la diferencia entre lanzar o iniciar un nuevo show, y conectarse a uno en ejecución? Normalmente tu mesa inicia un 'servidor de show'. Cuando te conectas a un show en ejecución, no se inicia un servidor; en su lugar usas el servidor de una mesa remota.

13.7.2 Lanzando un Show Automáticamente

Puedes definir que la Wholehog III lance automáticamente un show al arrancar:

1. Setup → Control Panel → Auto Launch : ver *Figura 13.16, "El panel Auto Launch de la Control Panel"*.
2. Selecciona Enable Auto Launch.
3. Escoge un show para lanzar.
4. Asigna un tiempo de retardo antes de que el show escogido se lance automáticamente.

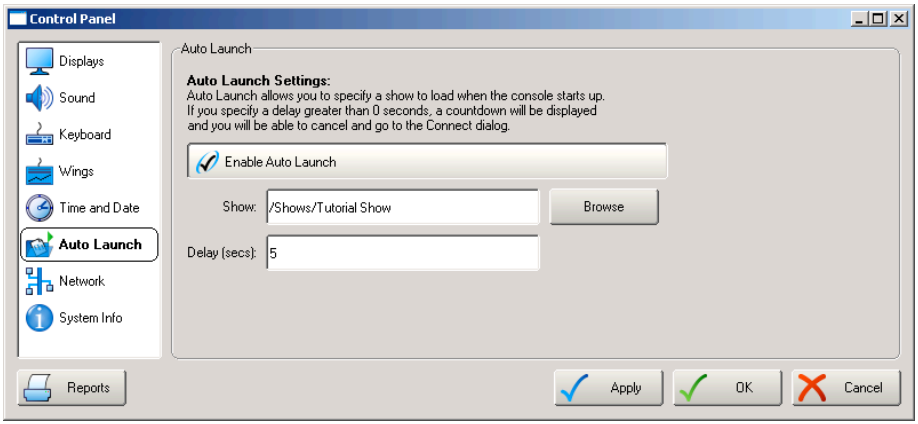


Figura 13.16. El panel Auto Launch de la Control Panel

Al arrancar, una ventana te indicará que el show se iniciará después del retardo asignado; ver *Figura 13.17, "La ventana de Auto Lanzado"*. Pulsa Launch Now para ignorar el retardo restante y lanzar el show inmediatamente. Pulsa Cancel para retornar a la ventana Start. Si especificas un retardo de 0 segundos, la ventana de retardo no aparecerá.

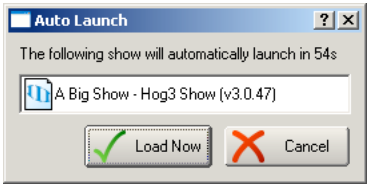
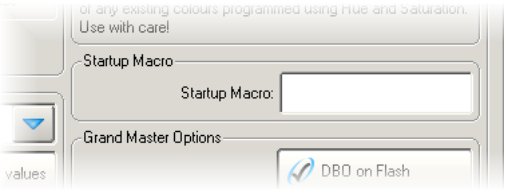


Figura 13.17. La ventana de Auto Lanzado

13.7.3 Macros de Lanzado

Puedes asignar una macro que se ejecute una vez el show haya sido lanzado. Puedes usar esto para automatizar una variedad de tareas como recuperar una vista, cambiar de páginas, iniciar reproducción de cuelist en masters, y demás. La macro lanzada se asigna en el panel de Misc de la ventana User Preferences:

- Setup → Preferences → Misc



Para detalles sobre la sintáxis de macros, ver *Automatizando la Mesa Usando Macros (p.323)*.

13.7.4 Reiniciar y Apagar

Para apagar, selecciona Setup → Quit. El botón Quit etá en la parte derecha de Setup Toolbar. El diálogo Shut Down abrirá (ver *Figura 13.18, "El Diálogo de Shut Down"*), con las siguientes opciones:

- **Shut Down:** apagar desconectará completamente la mesa Wholehog III.
- **Restart Console:** reiniciar es como apagar la mesa y encenderla de nueva, y te llevará a la ventana Start.
- **Log Off:** terminar sersión cierra tu escritorio actual, Programmer y pantallas de salida, al igual que cierra el fichero de show actual. La mesa sigue encendida y funcionando, y retorna a la ventana de inicio.
- **Cancel:** cancels the quit command.

En todos los casos, los datos de tu show se graban al disco automáticamente.

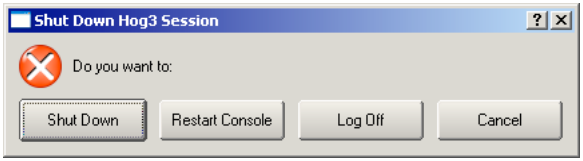


Figura 13.18. El Diálogo de Shut Down

13.8 Manipulando Datos del Show

Los datos del show se graban en el disco duro interno en la ubicación que escojas al crear el show. Los ficheros de show y carpetas están ubicados en la carpeta Shows, y las librerías en la carpeta Libraries.

La mesa guarda los cambios al disco cuando se realizan, y en el caso de un fallo de alimentación, la batería de backup asegura que todos los cambios se graban completamente antes del apagado.

Puedes usar la ventana Show Manager (ver *Figura 13.19, "La ventana Show Manager"*) para ver los detalles de los shows en la mesa y el backup, mover, copiar y borrarlos. Para abrir la Show Manager:

- Setup → Shows

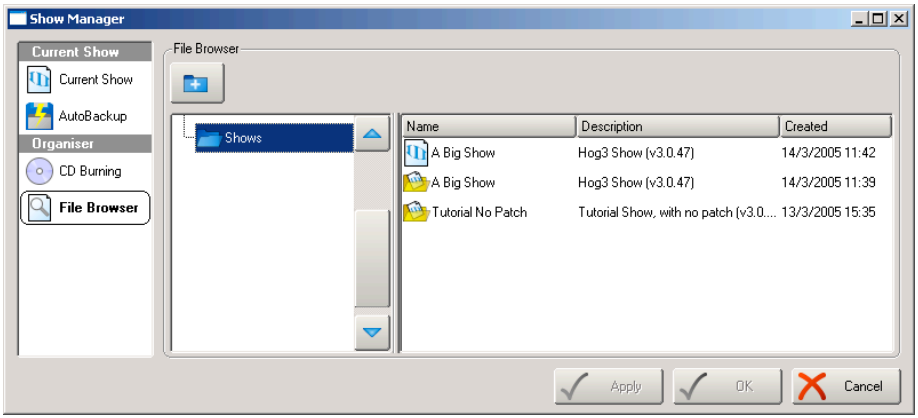


Figura 13.19. La ventana Show Manager

13.8.1 Iniciando un Nuevo Show y Cambiando el Show Actual

Para cambiar el show actual o iniciar uno nuevo, cerrar sesión y abrir sesión de nuevo:

1. Setup → Quit
2. Selecciona Log Off.
3. En la ventana Start, bien lanzar un nuevo show o buscar para lanzar uno existente; ver *Encendiendo y Apagando (p.107)*.

13.8.2 Trabajando con los Ficheros de Show

Buscando Ficheros

Puedes buscar y organizar los ficheros de show y las librerías en el panel File Browser de la ventana Show Manager; ver *Figura 13.19, "La ventana Show Manager"*. A la izquierda hay una lista de las principales carpetas de la mesa y las unidades Zip y CD de la Wholehog III. Pulsando en uno de los elementos se mostrarán los contenidos en la lista de la derecha.

El buscador muestra el nombre, la descripción, y la fecha y la hora de creación de los ficheros, al igual que el número de versión de la librería usada para crear el show in parentheses. Si el show está marcado como modificado, entonces la libreria se ha alterado mediante una mezcla de librería.

Moviendo, Copiando, Borrando y Renombrando Shows

Para mover, copiar o borrar shows, usa el panel File Browser de la ventana Show Manager.

PAra mover un fichero de show:

- Arrastra los ficheros al destino en la parte izquierda de la lista de carpetas. Generalmente, encontrarás más fácil arrastrar con el ratón o con el Trackball que usar la pantalla táctil.

Para copiar un fichero de show:

- Arrastra los ficheros mientras mantienes pulsada la tecla Pig (o la tecla Control de un teclado externo).

Para borrar un fichero de show:

- Pulsa el botón derecho sobre el fichero de show y selecciona Delete desde el menú contextual. Se te pedirá confirmación del borrado.

Para renombrar un fichero de show:

- Pulsa el botón derecho sobre el fichero de show y selecciona Rename en el menú contextual. Teclea el nuevo nombre y pulsa Enter.

Tip

También puedes copiar y pegar ficheros pulsando el botón derecho sobre ellos y seleccionando Copy o Paste en el menú contextual.

Creando Nuevas Carpetas

Puedes crear una subcarpeta en las carpetas de Shows y Librerías para ayudarte a organizar tu trabajo:

1. Pulsa en la carpeta en la que quieres crear una nueva carpeta.
2. Pulsa en el botón .
3. Introduce el nombre de la carpeta y pulsa Enter.

Date cuenta de que no puedes crear carpetas en un CD-ROM.

Tip

También puedes crear una nueva carpeta dentro de otra existente pulsando el botón derecho y usando el menú contextual.

Sacando el Disco

No puedes extraer un disco de las unidades Zip y CD de la Wholehog III si los está usando la mesa. Antes de extraerlos, asegúrate de que no tienes seleccionada la carpeta del disco seleccionada en la File Browser. Si un disco no sale, chequea que no estés inspeccionando su comentario en algún lugar, y que la mesa no está accediendo a él actualmente.

13.8.3 Copia de Seguridad

Es una buena práctica hacer un backup de tu show regularmente. Puedes hacer esto manualmente, salvando una copia de seguridad de tu show en la disco duro de tu mesa, o en un CD-ROM o disco Zip. Alternativamente, puedes asignar que la Wholehog III haga el backup de los ficheros del show y los grabe en su disco duro automáticamente a los intervalos definidos.

Los ficheros de backup de la Wholehog III están en un formato diferente a los ficheros normales del show. Un fichero de show normalmente consiste en muchas carpetas y ficheros, sin embargo normalmente no debes preocuparte de esto porque la mesa hace que aparezca como un sólo fichero. Un fichero de backup es un sólo fichero comprimido que contiene todos los ficheros y carpetas que componen los datos de un show, y siempre usarás el fichero de backup para transferir los shows de una mesa a otra. La función de backup de la mesa crea este tipo de ficheros simples comprimidos.

Tip

Debes hacer copia de seguridad de tu show en medios externos (Zip o CD) regularmente, al igual que en el disco duro de la mesa, de modo que no todos tus backups estén en el mismo lugar.

Haciendo un Backup Manual

Usa el panel Current Show de la ventana Show Manager para grabar una copia de tus show actual a otra ubicación del disco duro:

1. Setup → Shows → Current Show
2. Pulsa Backup.
3. Selecciona una ubicación. Una copia de tu show será grabada con el apéndice '_bck' a su nombre de fichero.

Para hacer una copia de seguridad en el disco Zip, selecciona el disco Zip como la ubicación a grabar el fichero. Para hacer una copia de seguridad en el CD-ROM, graba los ficheros de backup en el disco duro de la mesa primero, y entonces copialos en el CD; ver *Copiando Ficheros al CD-ROM (p.114)*.

Usando Auto Backup

Puedes configurar la mesa para realizar backups automáticamente usando la función Auto Backup. Esto hará un backup automático al intervalo especificado, por defecto está asignadoi a veinte minutos. Para usar Auto Backup:

1. Setup → Shows → Auto Backup : ver *Figura 13.20, "El panel Auto Backup de la ventana Show Manager"*.
2. Pulsa Enable Auto Backup.
3. Escoge el número de copias a guardar. La mesa borrará automáticamente los viejos backups al crearse los nuevos, para mantener el número asignado de los backups más recientes.

4. Escoger el tiempo entre backups, la ubicación de backup, y el nombre de fichero para backups.
5. Selecciona Apply para comenzar Auto Backup.

El estado de los backup automáticos se muestra en la parte inferior del panel de Auto Backup, con un tiempo hasta el siguiente backup, y el progreso del backup cuando se esté realizando.

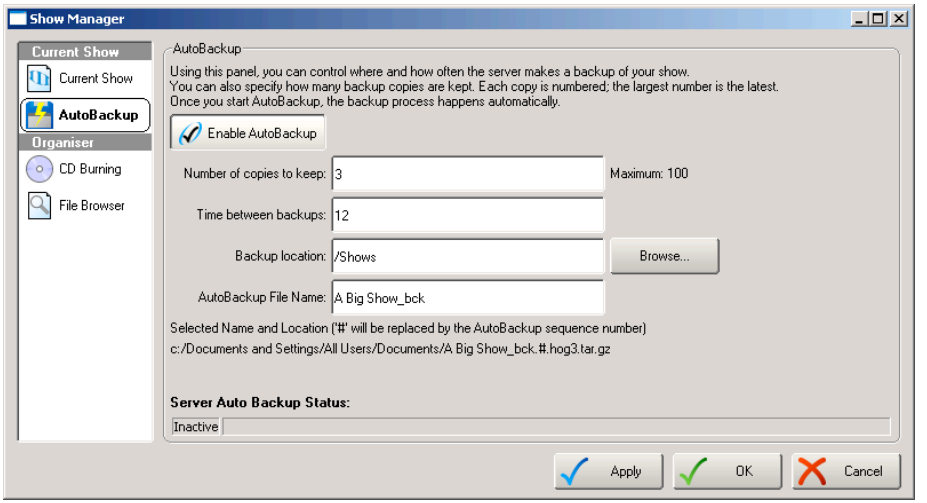

Show Manager
Current Show
Current Show
AutoBackup
Organiser
CD Burning
File Browser
AutoBackup
Using this panel, you can control where and how often the server makes a backup of your show.
You can also specify how many backup copies are kept. Each copy is numbered; the largest number is the latest.
Once you start AutoBackup, the backup process happens automatically.
Enable AutoBackup
Number of copies to keep: 3
Maximum: 100
Time between backups: 12
Backup location: /Shows
Browse...
AutoBackup File Name: A Big Show_bck
Selected Name and Location ('#' will be replaced by the AutoBackup sequence number)
c:/Documents and Settings/All Users/Documents/A Big Show_bck.#.hog3.tar.gz
Server Auto Backup Status:
Inactive
Apply
OK
Cancel

Figura 13.20. El panel Auto Backup de la ventana Show Manager

13.8.4 Copiando Ficheros al CD-ROM

Para copiar shows en un CD regrabable como un archivo o para transferirlo a otra mesa:

1. Setup → Shows → CD Burning : ver *Figura 13.21, "El panel CD Burning de la ventana Show Manager"*.
2. Selecciona un fichero a copiar en la lista de la izqueirda, y pulsa el botón Add to CD para moverlo a la lista de la derecha. Se te preguntará si hacer un backup del show antes de añadirlo a la lista; pulsa OK para agregarlo.
3. Repite para todos los ficheros que quieres copiar en el CD.
4. Inserta un CD regrabable en la unidad CD-ROM, ubicada bajo el apoyabrazos frontal de la mesa.
5. Pulsa el botón Burn, y entonces el botón Start Burn de la ventana CD Burning. La ventana mostrará el progreso de la operación de grabado.

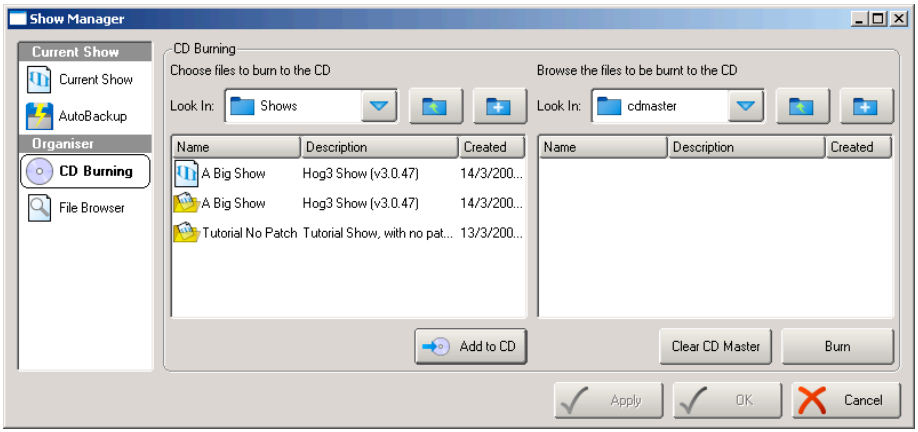


Figura 13.21. El panel CD Burning de la ventana Show Manager

Tip

Puedes usar el arrastrar para mover ficheros a la lista del CD Master. Fíjate que los ficheros siempre son copiados, no mover.

13.8.5 Salvando y Cargardo tus Preferencias

Tus ajustes en la ventana de User Preferences se graban como parte del fichero de show. Esto significa que los ajustes se aplican cada vez que los ficheros del show se lanzan, incluso si está en otra mesa.

Puedes grabar tus preferencias de ajuste como un fichero separado, de modo que puedes después cargarlo en cualquier show sobre el que trabajas. Para salvar tus preferencias:

1. Setup → Preferences : abre la ventana User Preferences.
2. Pulsa en el botón Export, y selecciona una ubicación para grabar el fichero de preferencias. Puedes grabar directamente al disco duro de la mesa o al disco Zip, o grabar al disco duro de la mesa y después copiarlo al CD-ROM; ver *Copiando Ficheros al CD-ROM (p.114)*.

Para cargar tus preferencias en el show actual:

1. Setup → Preferences : abre la ventana User Preferences.
2. Pulsa el botón Import, dirígete a la ubicación de tu fichero de preferencias, y selecciona un fichero de preferencia a importar.

13.9 Mezclando Shows

La mezcla de shows te permite tomar tipo de aparatos, aparatos, y la programación asociada con los aparatos, desde otro show y mezclarlo en tu show actual. El show actualmente cargado en la mesa se conoce como el show *actual*, y el show desde el que estás tomando los datos se conoce como *origen* show.

También puedes mezclar librerías de aparatos dentro del show actual; esto es muy útil si quieres usar una libreria de aparatos actualizados para tener el beneficio de las definiciones más recientes. Si haces esto, sólo serás capaz de de mezclar tipos de aparatos, puesto que no hay aparatos o programación en un fichero de librería.

Important

No puedes mezclar información entre librerías, o shows creados con librerías, que sean librerias de distinto número de versión. Por ejemplo, un show creado con la librería v2 no puede mezclarse con un show creado con la libreria v3 o v4.

Para seleccionar un show o aparato para mezclarlo:

1. Setup → Shows → Current Show : abre el panel Current Show del Show Manager.
2. Pulsa Merge para iniciar el proceso de mezclado. Se abrirá la ventana Merge Show; ver *Figura 13.22, "La página Source Location de la ventana Merge Show"*.
3. Escoge un fichero de show o libreria de origen. Fíjate que si escoges un fichero de backup (.bck), la mesa tardará unos momentos en reconocerlo, puesto que tiene que descomprimir el fichero para leer su contenido.
4. Una vez hayas escogido un show o librería, se te ofrecerán las posibles opciones de mezcla: Mezclando Tipos de Aparatos, Mezclando Aparatos, y Mezclando Programación.

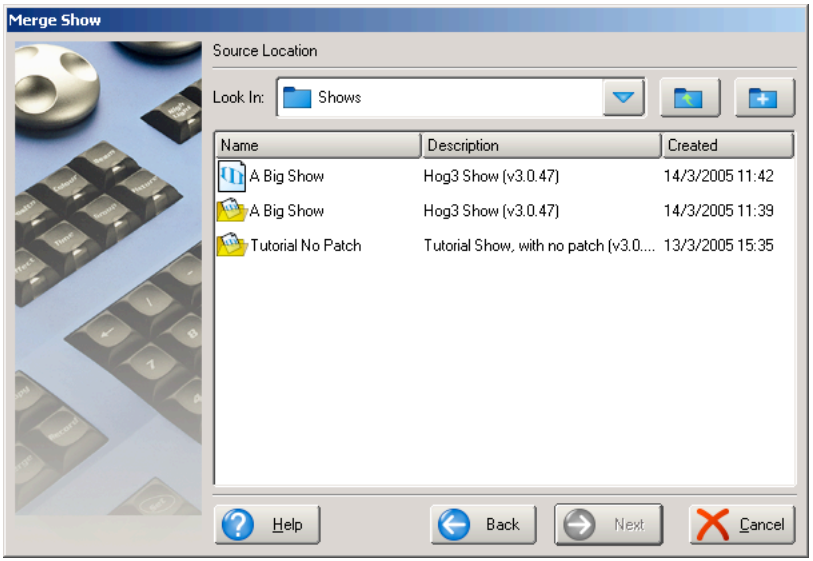


Figura 13.22. La página Source Location de la ventana Merge Show

Tip

Si quieres el último tipo de aparatos, puedes descargar el fichero de librería desde la página web Flying Pig Systems (*www.flyingpig.com*) y grabarlo en un CD o disco ZIP para cargarlo en la mesa.

13.9.1 Mezclando Tipos de Aparatos

Una vez que hayas seleccionado un show o librería, la Wholehog III compara la librería y crea una lista de tipos que han cambiado; ver *Figura 13.23, "La página Type Merge de la ventana Merge Show"*.

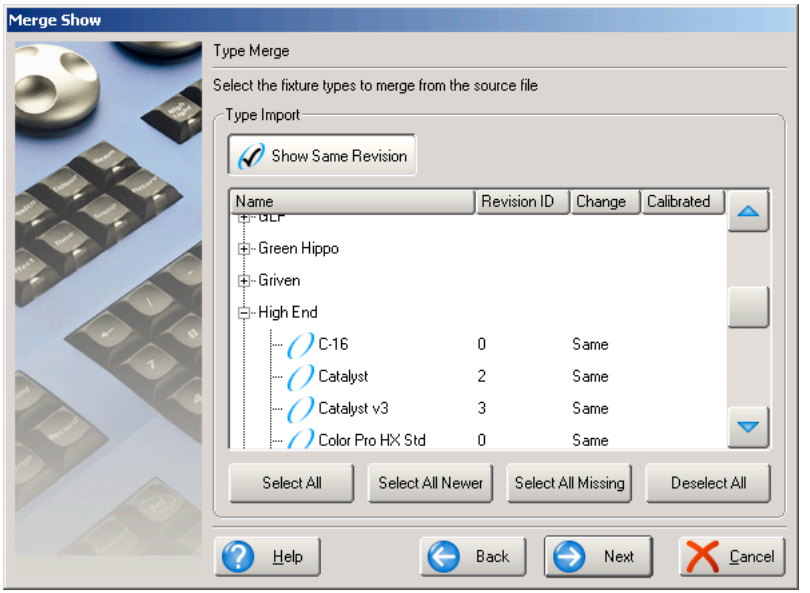


Figura 13.23. La página Type Merge de la ventana Merge Show

Un arbol expandido muestra esos tipos, y sus diferencias:

- **Nuevos:** el tipo de aparato en la libreria de origen es una nueva revisión.
- **Viejos:** el tipo en la libreria de origen es una vieja revisión.
- **No en el Show:** el tipo está en la librería de origen, pero no en la librería actual.

Si quieres ver todos los tipo de aparatos, en lugar de sólo los que han cambiado, pulsa Show Same Revision.

Selecciona el tipo de aparato para mezclar pulsando en su casilla de selección, o usando los botones Select All, Select All Newer o Select All Missing. El botón Deselect All te permite limpiar la selección actual y comenzar de nuevo. Si estás mezclando una librería, pulsa Merge para inicar la mezcla. En otro caso, pulsa Next para continuar la mezcla de datos.

13.9.2 Mezclando Aparatos

Tras escoger los tipos de aparatos a mezclar, puedes mezclar los aparatos usados en los dos shows; ver *Figura 13.24, "La página Fixture Merge de la ventana Merge Show"*. Si escoges no mezclar los aparatos, no podrás mezclar la programación.

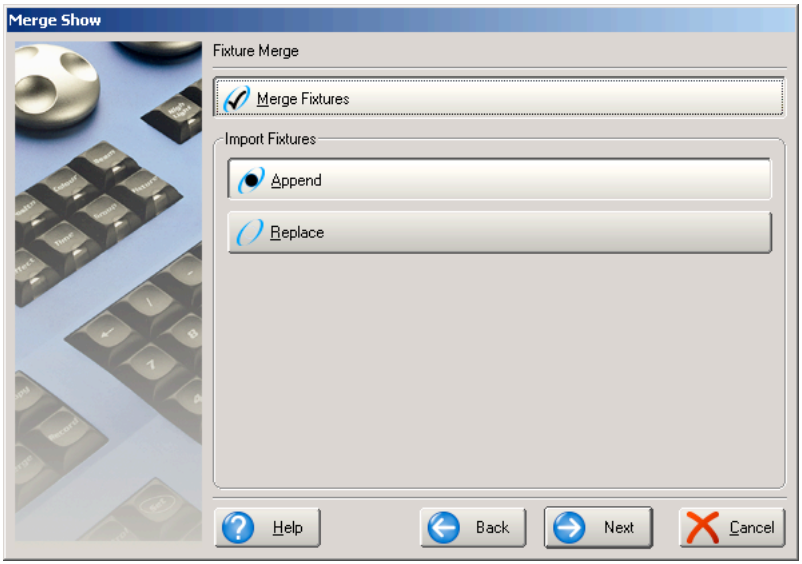


Figura 13.24. La página Fixture Merge de la ventana Merge Show

Hay dos opciones al mezclar aparatos:

Append: añadiendo aparatos se añade una copia de todos los aparatos desde el show de origen en el show actual. Cualquier programación que se mezcla desde el show origen usará los aparatos añadidos y toda la programación del show actual continuará para usar los mismos aparatos que antes.

Replace: remplazando aparatos se hará coincidir los aparatos desde el show de origen con los del show actual si son del mismo tipo y tienen el mismo número de usuario. Si hay una coincidencia, los aparatos en el show actual se remplazan con los del show origen y toda la programación en el origen y show actual que usan esos aparatos se usarán los aparatos mezclados. Si no hay coincidencia, el aparato de origen se añade al show actual como antes.

Important

Si mezclas aparatos y entonces mezclas programación, puesto que ambos el show origen y el show actual están usando el mismo tipo, cualquier programación del show de origen usando esos aparatos sobreescribirá la programación en el show actual.

13.9.3 Mezclando Programación

Después de mezclar aparatos, puedes mezclar la programación (grupos, paletas, cuelists y cues, escenas, páginas) desde el show de origen; ver *Figura 13.25, "La página de Group Merge de la ventana Merge Show "*.

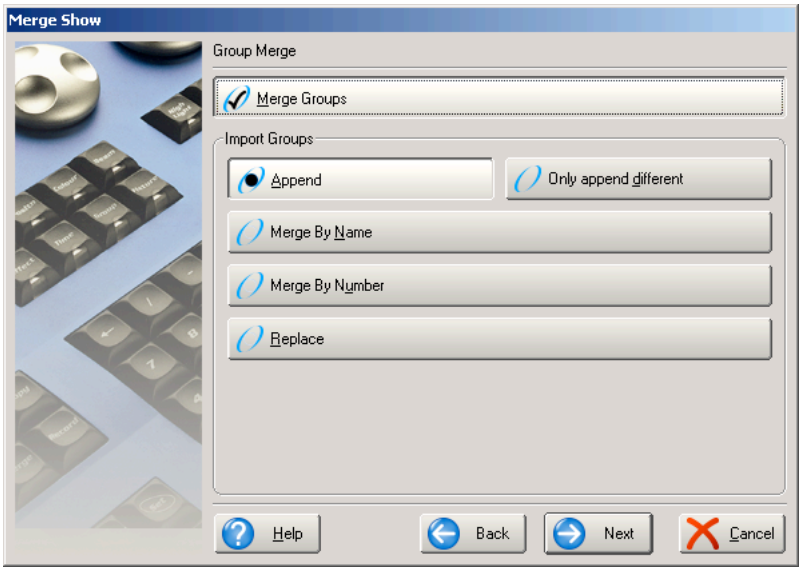


Figura 13.25. La página de Group Merge de la ventana Merge Show

Están disponibles las siguientes opciones:

- **Append:** añade toda la programación desde el show origen al show actual.
- **Append Different:** si en el show actual no aparece programación con el mismo nombre, se añadirá la programación del show de origen .
- **Merge By Name:** si se encuentra programación con el mismo nombre en el show actual, mezcla la programación de origen en el show actual. Si hay algúna superposición, la programación de origen sobreescribirá la programación actual.
- **Merge By Number:** es lo mismo que Merge By Name, pero la coincidencia se hace por número.
- **Replace:** si se encuentra programación con el mismo número en el show actual, se sobreescribirá con la programación desde el show de origen. Si no se encuentra coincidencia, la programación de origen se añadirá al show actual.

Tip

No puedes remplazar paletas en el show actual porque podrías remplazar una paleta con una que no contenga programación para aparatos parameters con otra programación que la pudiera tener.

13.9.4 Dependencias

Para mezclar ciertas partes de un show, debes tener escogidas otras partes:

- Para mezclar grupos, debes mezclar los aparatos.
- Para mezclar paletas, debes haber mezclado aparatos.
- Para mezclar cuelists y cues, debes haber mezclado paletas.
- Para mezclar escenas, debes mezclar paletas.
- Para mezclar páginas, debes tener mezclados cuelists y escenas.

13.9.5 Usando Merging

Ejemplo 1: Tienes programado tu show en dos mesas separadas (quizás una controla aparatos móviles y otra convencional) y quieres mezclar el show para reproducirlo en una mesa. Cada fichero de show contiene idénticas paletasy estructuras de cuelists, pero sólo controlan sus propios aparatos.

En ese caso, Append aparatos y Merge By Name para toda la programación.

Ejemplo 2: Tienes dos shows programados usando el mismo montaje, que quieres mezclar. Cada show contiene exactamente los mismos aparatos.

En ese caso, Replace aparatos, y Append Different toda la programación (asumiendo que toda la programación tiene nombres únicos).

Ejemplo 3: Necesitas añadir un aparato que no está en la libreria actual.

En ese caso, obten un nuevo fichero de librería desde Flying Pig Systems y mezcla con el nuevo aparato.

Capítulo 14: Añadiendo y Configurando Aparatos

14.1 Añadiendo y Eliminando Aparatos

Se añaden, eliminan, duplican y cambian los tipos de aparatos desde la ventana Fixture; ver *Figura 14.1, "La ventana Fixture"*. Para abrir la ventana Fixture:

- Setup → Patch

Or:

- Open + Fixture

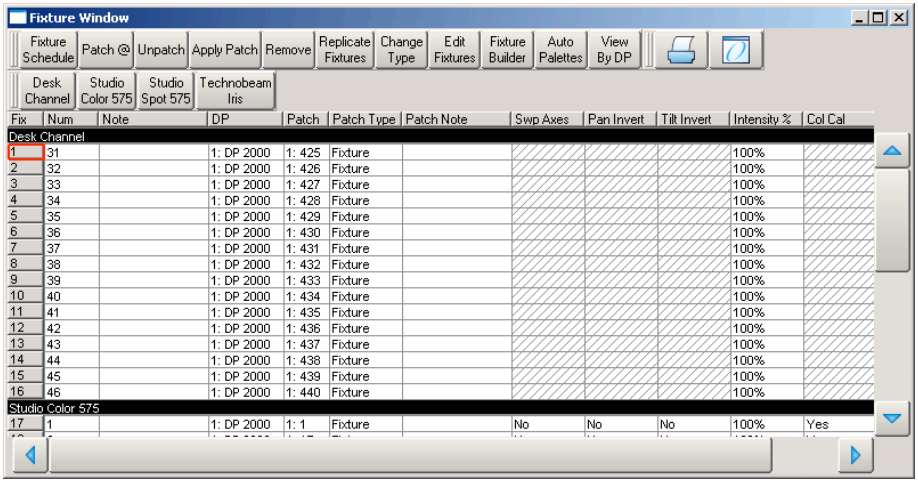

Fixture Window
Fixture Schedule
Patch @
Unpatch
Apply Patch
Remove
Replicate Fixtures
Change Type
Edit Fixtures
Fixture Builder
Auto Palettes
View By DP
Desk Channel
Studio Color 575
Studio Spot 575
Technobeam Iris
Fix
Num
Note
DP
Patch
Patch Type
Patch Note
Swp Axes
Pan Invert
Tilt Invert
Intensity %
Col Cal
Desk Channel
1 31 1: DP 2000 1: 425 Fixture 100%
2 32 1: DP 2000 1: 426 Fixture 100%
3 33 1: DP 2000 1: 427 Fixture 100%
4 34 1: DP 2000 1: 428 Fixture 100%
5 35 1: DP 2000 1: 429 Fixture 100%
6 36 1: DP 2000 1: 430 Fixture 100%
7 37 1: DP 2000 1: 431 Fixture 100%
8 38 1: DP 2000 1: 432 Fixture 100%
9 39 1: DP 2000 1: 433 Fixture 100%
10 40 1: DP 2000 1: 434 Fixture 100%
11 41 1: DP 2000 1: 435 Fixture 100%
12 42 1: DP 2000 1: 436 Fixture 100%
13 43 1: DP 2000 1: 437 Fixture 100%
14 44 1: DP 2000 1: 438 Fixture 100%
15 45 1: DP 2000 1: 439 Fixture 100%
16 46 1: DP 2000 1: 440 Fixture 100%
Studio Color 575
17 1 1: DP 2000 1: 1 Fixture No No No 100% Yes

Figura 14.1. La ventana Fixture

14.1.1 Añadiendo un Aparato al Show

Añades aparatos usando el diálogo Fixture Schedule dentro de la ventana Fixture; ver *Figura 14.2, "La ventana Fixture Schedule"*. La columna Number muestra el número de aparatos de cada tipo actualmente en el show. Las opciones de modo se muestran cuando seleccionas el tipo de aparato.

Para añadir un aparato:

1. Setup → Patch → Fixture : abre la ventana Fixture.
2. Pulsa el botón Fixture Schedule en la esquina superior izquierda de la ventana Fixture. La ventana Fixture Schedule abrirá consigo una lista de personalidades de aparatos en la Librería de Aparatos actual; ver *Figura 14.2, "La ventana Fixture Schedule"*. Cada aparato se lista bajo su

fabricante, mientras que los Canales de Mesa (aparatos de convencional sólo intensidad como los par) y los Cambios de Color-Dimers se listan bajo Generic.

3. Usa las cuatro teclas de Cursor (bajo el Trackball) para navegar a los tipos de aparato que quieres añadir. Las teclas de Arriba y Abajo te desplazan a través de la lista, mientras la flecha izqueirda y derecha abre y cierra cada sub-lista.
4. Set, **[número de aparatos requerido]**, Enter : asigan la cantidad de ese tipo de aparato en el show.
5. Repite para cada tipo de aparato necesario. Puedes añadir más después.
6. Cuando has terminado la selecciona OK.

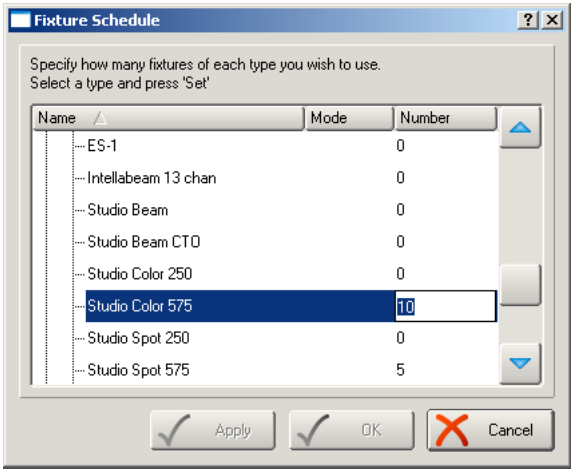


Figura 14.2. La ventana Fixture Schedule

Tip

Si el tiepo de aparato que quieres no aparece en la lista, chuquea que tienes la última libreria de aparatos desde Flying Pig Systems (*www.flying-pig.com*); ver *Mezclando Shows (p.116)*.

14.1.2 Replicando Aparatos

Puedes expandir tu show para acomodarte a montajes más grandes usando la función Replicate Fixture. Esta función creará copias de aparatos, incluyendo toda su programación. Para replicar aparatos:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. Selecciona uno o más aparatos en la ventana Fixture pulsando en su botón numerado en la columna izqueirda.

3. Pulsa Replicate Fixture, ubicado en la barra de herramientas parte superior de la ventana Fixture.

Figura 14.3, "Un Studio Color 575 en la ventana Fixture, antes y después de la replicación" muestra el contenido de la ventana Fixture antes y después de replicar aparatos.

Los nuevos aparatos son una copia esacta de los originales, y serán añadidos a cada paleta, cue y escena que contiene programación para los aparatos originales. La celda de comentario muestra qué aparato es copia de. Los nuevos aparatos tienen Números de Usuario que siguen secuencialmente a los números de los aparatos, pero ellos no estan pacheados o en ningún grupo. Aparece un asterísco junto al número de usuarioque suponga un conflicto con los existentes.

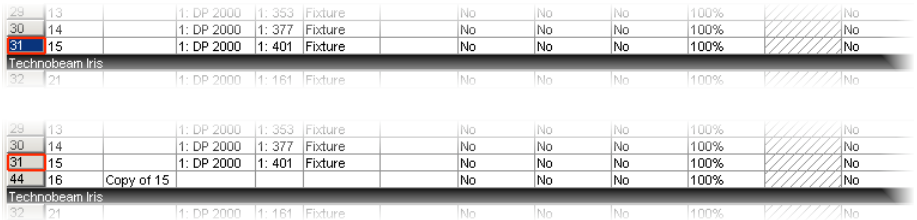

30 14 1: DP 2000 1: 377 Fixture No No No 100% No
31 15 1: DP 2000 1: 401 Fixture No No No 100% No
Technobeam Iris
30 14 1: DP 2000 1: 377 Fixture No No No 100% No
31 15 1: DP 2000 1: 401 Fixture No No No 100% No
44 16 Copy of 15 No No No 100% No
Technobeam Iris

Figura 14.3. Un Studio Color 575 en la ventana Fixture, antes y después de la replicación

14.1.3 Cambiando el Tipo de Aparato

Algunas veces es útil cambiar el tipo de un aparato, por ejemplo porque la producción cambia, un aparato de un tipo se remplaza por otro de otro tipo diferente, o porque el montaje ha cambiado, quizás añadiendo un cambio de color a un aparato de canal de mesa como por ejemplo un par.

Para cambiar el tipo de aparato:

1. Setup → Patch
2. Selecciona los aparatos que quieres cambiar pulsando en el botón numerado de la columna izquierda.
3. Pulsa el botón Change Type y selecciona el nuevo tipo de aparato de la lista.
4. La Wholehog III no puede cambiar el tipo de aparato mientras esta pacheado. Se te pedirá si quieres despachear cualquier aparato pacheado; no olvides repachearlo tras esto.

Figura 14.4, "Tipo de Aparato Cambiado" muestra el contenido de la ventana Fixture antes y después de cambiar el tipo de aparato.

Important

Al cambiar el tipo de aparato puede causar ambiguedades en alguna programación que esté realizada. Aunque la Wholehog III traduce todos los datos con figuras de palabras reales, incluyendo color y haz, entre fun-

ciones de aparatos, no puede coincidir el funcionamiento de una unidad con mayores prestaciones con más funciones con una unidad con menos prestaciones.

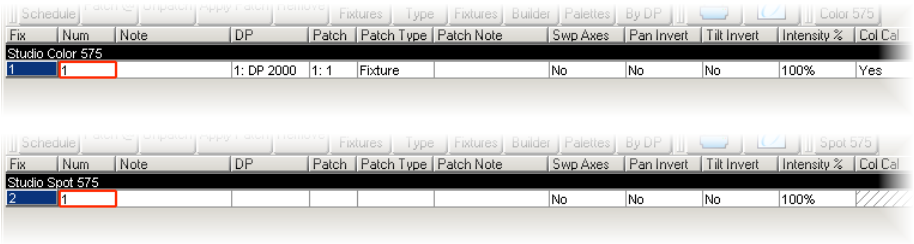


Figura 14.4. Tipo de Aparato Cambiado

14.1.4 Removiendo un Aparato del Show

Para eliminar un aparato:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. Fixture **1** Remove : Selecciona los aparatos que quieres eliminar, y pulsa Remove.
3. Se te pedirá confirmación. Selecciona OK.

Important

Si eliminas un aparato, y toda su programación asociada en grupos, paletas, cues y demás sera eliminado del show. Para desactivar un aparato un aparato pero mantener su programación, despachealo; ver *Despacheando Aparatos (p.134)*.

14.1.5 Creando Paletas y Grupos Automáticamente

La Wholehog III puede crear grupos y paletas automáticamente, basandose en los aparatos en tu show. Esto te da rápidamente un ajuste de 'bloques' con los que empezar a programar. Para usar la función Auto Palettes:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. Pulsa el botón Auto Palettes (ubicado en la barra de herramientas de la pare superior de la ventana Fixture) y selecciona entre las opciones de la ventana Auto Palettes; ver *Figura 14.5, "La ventana Auto Palettes"*.
3. Pulsa en Generate.

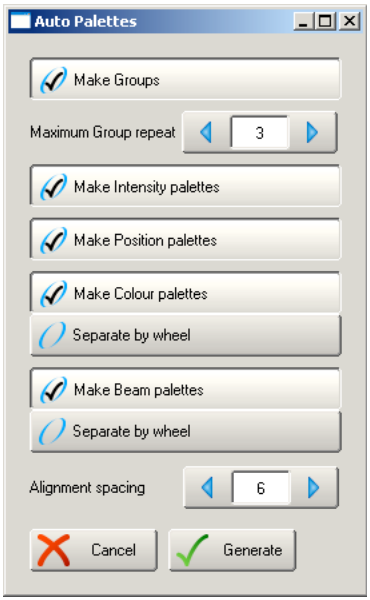


Figura 14.5. La ventana Auto Palettes

Puedes escoger que la mesa haga automáticamente:

- **Grupos:** Si el botón Make Groups está pulsado, la mesa hará los grupos para cada tipo de aparato. Puedes especificar la repetición múltiple para los grupos que se creen. Por ejemplo, con un valor de 3 el Grupo 1 contendrá los aparatos 1, 4, 7, 10…, Grupo 2 aparatos 2, 5, 8, 11…, Grupo 3 aparatos 3, 6, 9, 12…
- **Paletas de Intensidad:** Si el botón Make Intensity Palettes está pulsado, la mesa creará paletas de intensidad.
- **Paletas de Posición:** Si el botón Make Position Palettes está pulsado, la mesa creará paletas de posición.
- **Paletas de Color:** Si el botón Make Colour Palettes está pulsado, la mesa creará paletas de color. Si pulsas el botón adyacente Separate by Wheel, la mesa creará paletas de color separadas para cada rueda de color en aparatos que tengan mas de una. Esto asegura que puedes usar las paletas para programar apariencias que usen ambas ruedas simultáneamente, sin que haya conflictos entre las paletas.
- **Paletas de Beam (Haz):** Si el botón Make Beam Palettes está pulsado, la mesa creará paletas de haz. Si pulsas el botón adyacente Separate by Wheel, la mesa creará paletas separadas para cada rueda de efecto de haz en los aparatos que tengan más que uno. Esto asegura que puedes usar las paletas para programar apariencias que usen ambas ruedas simultáneamente, sin que haya conflictos entre las paletas.

La ventana Auto Palettes también permite escoger la alineación espacial de la ventana de directorio de paletas. La alineación espacial controla cuantas paletas se muestran en la ventana de directorio; por ejemplo 6 para una ventana de media pantalla, 12 para una ventana de pantalla completa.

Para más información sobre grupos y paletas, ver *Trabajando con Grupos (p.169)* y *Trabajando con Paletas (p.175)*.

14.2 Pacheando Aparatos

Una vez que se han añadido los aparatos al show, necesitan ser **pacheados** a la **dirección de DMX** apropiada. En varias mesas como la Wholehog II esto suponía la selección de uno de los varios **universos DMX** y asignando una dirección de inicio entre 1 y 512. Debido a la capacidad de red de la Wholehog III, los aparatos se asignan a un DMX Processor al igual que a un universo DMX y a una dirección.

14.2.1 Añadiendo DMX Processors

La Wholehog III automáticamente detecta y hace disponible cualquier DMX Processors conectado, de forma que no hace falta añadirlo manualmente. Si quieres pachear aparatos a DMX Processors que no están actualmente conectados a la mesa, puedes añadir el DMX Processors al show sin que esté físicamente conectado:

1. Setup → Patch → Patch@ : abre la ventana Fixture Patch. El botón Patch@ está en la barra de herramientas de la parte superior de la ventana Fixture.
2. Pulsa en Add DP en la lista de DMX Processors, y pulsa Set.
3. **`[DMX Processor número]`**, Enter : teclea el número de Red del DMX Processor.
4. OK : cierra la ventana Fixture Patch.

14.2.2 Seleccionando el DMX Processor, Universo y Punto de Pach

Muchos aparatos, como los focos móviles, usan varios canales de DMX para controlar sus varios parameters. Generalmente, estos canales DMX están en un rango numérico contínuo, y es el primero de esos canales (conocido como la 'dirección de inicio') que es la dirección DMX que tú asignas durante el proceso de pacheo. La Wholehog III usa la información sobre el aparato contenida en la Librería de Aparatos para calcular cuantos canales de DMX usa el aparato, y los asigna de acuerdo a esto, comenzando en la Dirección de inicio que tú has dado.

Para pachear un aparato:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.

2. Selecciona el aparato pulsando sobre él, entonces selecciona Patch@ para abrir la ventana Fixture Patch. Ver *Figura 14.6, "La ventana Fixture Patch"*.
3. Selecciona un DMX Processor en la lista de la parte izqueirda de la ventana. Si no aparece ningún DMX Processors, o quieres pachear en un oque no esta en la lista mostrada, necesitas añadirlo. Ver *Añadiendo DMX Processors (p.128)*.
4. Pulsa en uno de los cuatro universos DMX mosatrados para seleccionar el universo en el que pachear. El display da una indicación gráfica de qué direcciones ya están ocupadas. Teclea un número para la dirección de inicio de DMX; tras cada universo aparece la siguiente dirección libre de DMX.
5. Pulsa en OK o pulsa Enter.
6. Si has terminado de pachear, pulsa en Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la nueva información de pacheo al DMX Processors.

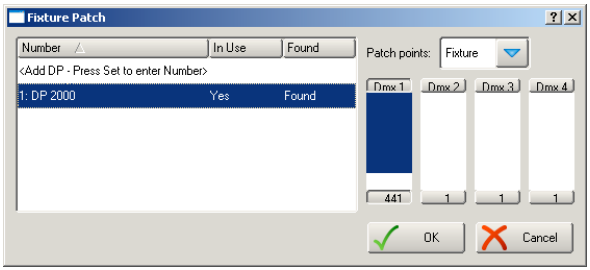


Figura 14.6. La ventana Fixture Patch

También puedes usar el teclado para pachear aparatos. Por ejemplo, para pachear Studio Color 1 al DMX Processor 2, Universo 4, y dirección 17:

- Fixture **1** @ **2/4/17** Enter

Para pachear más aparatos en el mismo DMX Processor y universo, puedes usar la forma abreviada:

- Fixture **2** @ **33** Enter

Para pachear un aparato en la sigueinte dirección disponible en el mismo DMX Processor y universo:

- Fixture **3** @ Enter

De nuevo, si has terminado de pachear pulsa en Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la información del nuevo pacheo al DMX Processors.

Pacheando Varios Aparatos al mismo tiempo

Si seleccionas varios aparatos y los pacheas, la Wholehog III los ubicará en un rango contínuo de direcciones de DMX, asiganando cada dirección de pacheo de aparato de forma consecutiva hasta el último.

Por ejemplo, para pachear 5 Studio Colors, comenzando desde la dirección DMX 1:

1. Open + Fixture : abre la ventana Fixture
2. Fixture **1** Thru **5** Patch@ **1**, Enter : Puedes usar la tecla @ como alternativa al botón Patch@.

Studio Colors 1 al 5 tendrán ahora una dirección de pacheo incremental de 1:1, 1:17, 1:33, 1:49, y 1:65. Fijate que los aparatos seleccionados no tienen que estar en un rango contíguo, y que pueden ser de diferentes tipos.

Tip

Cuando pacheas un rango de aparatos, la Wholehog III teinen en cuenta el orden de selección, de modo que Fixture **1** Thru **10** @ **1** pachea los aparatos comenzando en el Aparato 1 y aumentando en orden numérico, mientras que Fixture **10** Thru **1** @ **1** pachea los aparatos comenzando por el Aparatos 10 y disminuyendo en orden numérico inverso.

Pacheando Aparatos a Múltiples Direcciones

Puedes pachear un aparato a múltiples direcciones diferentes de DMX; esto puede ser muy útil con los canales de mesa, donde quieres que un canal de mesa controle varios canales de dimer. Esto se suele conocer como 'soft pach'.

Para pachear un aparato a una segunda dirección de DMX, selecciona el aparato de nuevo y pachea igual que antes. Alternativamente, usando la línea de comando:

- Fixture (Canal de mesa) **1** @ **2/1/1 + 4/2/5**, Enter : pachea el canal de mesa a DMX Processor 2, universo 1, dirección 1, y al DMX Processor 4, universo 2, dirección 5.

De forma parecida, puedes pachear un aparato varias veces para llenar un rango específico de direcciones de DMX. Esto puede ser útil si quieres hacer soft patch con un canal de mesa a una serie contínuade direcciones de DMX de dimer.

- Fixture (Canal de mesa) **1** @ **1** Thru **10**, Enter : pachea el canal de mesa a cada dirección entre la 1 y la 10.

Tip

No tienes que pachear aparatos antes de empezar la programación. Una ve los aparatos se han añadidopueden ser programados. Sin embargo, sin pacheo, no serás capáz de enviar DMX.

Encontrando Direcciones DMX sin usar

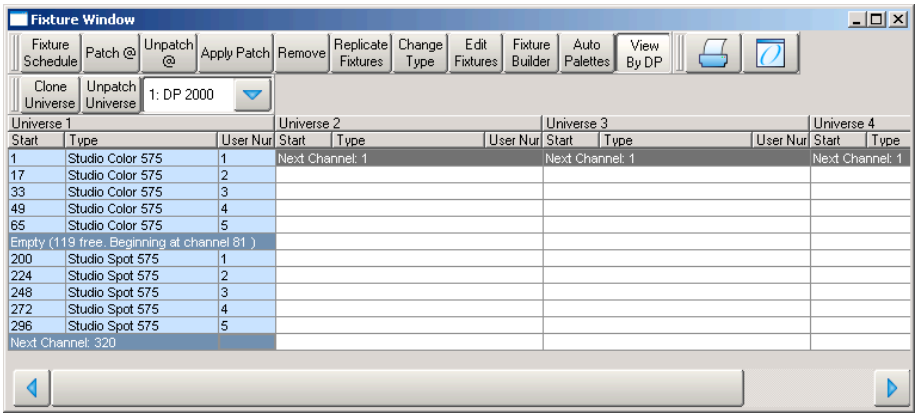


Figura 14.7. La vista View by DP de la ventana Fixture

Puedes ver una vista de todos los aparatos pacheados en la ventana Fixture usando View by DP; ver *Figura 14.7, "La vista View by DP de la ventana Fixture"*. Este muestra una hoja de cálculo con las direcciones de inicio, tipo de aparatos y número de usuario para cada universo DMX. Las columnas adicionales mustran donde hay un espacio disponible en las direcciones DMX ubicadas. Esto es muy útil cuando estás pacheando aparatos adicionales y necesitas saber qué rangos de las direcciones de DMX están libres. Para mostrar esta vista:

- Setup → Patch → View by DP : el botón View by DP está en la barra de la parte superior de la ventanta Fixture.

Deselecciona el botón View by DP para retornar a la ventana Fixture a su vista normal.

14.2.3 Aparatos con Múltiples Puntos de Pacheo

Algunos tipos de aparatos consisten en varios elementos separados que funcionan juntos, cada uno con sus propias direcciones DMX. Un ejemplo es un foco par con un cambio de color, que operacionalmente querrás tratar como un sólo aparato ('una luz que puede cambiar su brillo y su color') pero esto consiste físicamente en una lámpara de dimer controlada y un cambio de color. De forma similar, algunos aparatos móviles como el Vari*Lite VL5 consiste en una cabeza móvil con su propio control electrónico, alimentado por un dimer externo. Ver *Figura 14.8, "Ejemplo de Aparatos que requieren Múltiples Puntos de Pach"*.

Con cada aparato, hay dos o más direcciones de inicio DMX, que puede no ser adyacente numéricamente, e incluso puede estar en un universo y DMX Processors diferente. La Wholehog III maneja esto dando a estos aparatos multiples 'Puntos de Pacheo', con tu dirección separada en la ventana Fixture Patch.

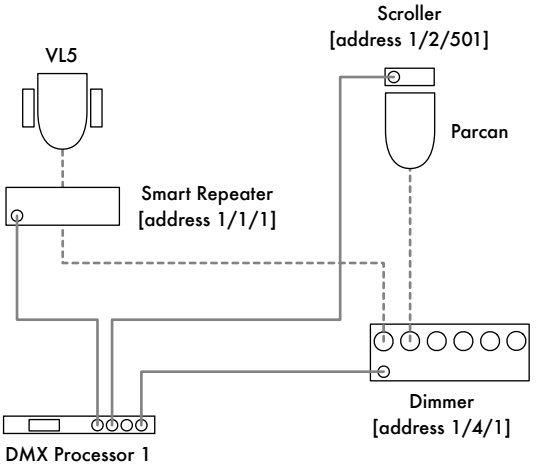
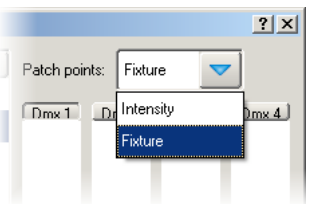


Figura 14.8. Ejemplo de Aparatos que requieren Múltiples Puntos de Pach

Por ejemplo, para pachear el aparato con un cambio de color (el tipo de aparato 'Scroller Dimmer') mostrado en *Figura 14.8, "Ejemplo de Aparatos que requieren Múltiples Puntos de Pach"*:

1. Setup → Patch : Abre la ventana de Aparatos.
2. Fixture (Scroller Dimmer) **1** @ : Abre al ventana de Fixture Patch.
3. Selecciona el Punto de Pach del Aparato (para el cambio de color) de la lista desplegaable en la esquina superior derecha de la ventana Fixture Patch:



4. Pulsa DMX 2 para seleccionar el segundo universo DMX.
5. **[501]** Enter : Introduce la dirección DMX para el cambio de color.
6. Fixture (Scroller Dimmer) **1** @ : Abre la ventana Fixture Patch de nuveo.
7. Pulsa DMX 4 para seleccionar el cuarto universo DMX.
8. Selecciona el Punto de Pach Intensity (para el dimer) en la lista deplegable.
9. **[2]** Enter : Introduce la dirección DMX para el dimer.

10. Pulsa en Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la nueva información de pach al DMX Processors.

En la ventana Fixture, estos tipos de aparatos ocupan más de una fila - para cada punto de Pacheo; ver *Figura 14.9, "Un Aparato con Múltiples Puntos de Pacheo"*.

Figura 14.9. Un Aparato con Múltiples Puntos de Pacheo

14.2.4 Clonando Pacheo de Universos

La función Cloning patching copia y asocia infomación de patch de un universo DMX a otro. El aparato seleccionado entonces controla localizaciones de pacheos recurrentes a través de varios universos.

Para clonar el pacheo de un universo a otro:

1. Setup → Patch → View by DP : abre la vetana Fixture en la vista View by DP.
2. Selecciona el universo a clonar pulsando en la columna de la hoja de cálculo. El universo seleccionado está resaltado en azúl.
3. Pulsa Clone Universe. La ventana Clone Universe se abrirá; ver *Figura 14.10, "La ventana Clone Universe"*.
4. Se te pedirá el DMX Processor y universo de destino. Puedes crear un nuevo DMX Processor si quieres clonar un universo en un DMX Processor que no está conectado actualmente a la mesa, y puedes especificar un desfase para la dirección de pacheo para posicionarlo en un universo diferente. Pulsa en OK cuando hayas terminado.
5. Pulsa en Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la nueva información de pacheo al DMX Processors.

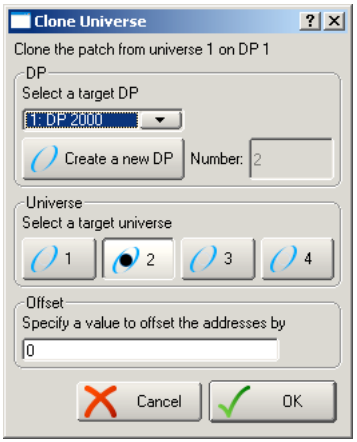


Figura 14.10. La ventana Clone Universe

Si la clonación sobreescribe información de pacheo en el destino, se te pedirá confirmación. La mesa sólo despachea aparatos previos que estén en el sitio de los nuevos; el resto del universo de destino seguirá sin tocarse.

Tip

También puedes mover pacheos desde un universo a otro clonando el pacheo al nuevo universo, y luego despacheando el antiguo universo; ver *Despacheando Aparatos (p. 134)*.

14.2.5 Despacheando Aparatos

Puedes despachear un aparato para repachearlo con una dirección de inicio diferente, o parar la salida DMX que se le envía. Despachear n oborra ninguna programación para el aparato en grupos, paletas, cues y demás.

Hay dos formas de despachear. Despachear por aparato eliminando toda la información de pacheo para ese aparato, incluso si ha sido pacheado a varias direcciones de inicio o tiene múltiples puntos de pacheo. Despachear por dirección de inicio solo despachea una dirección de inicio específica, dejando otras direcciones de inicio asociadas con los aparatos intactas.

Despacheando por Aparato

Para despachear toda la información de pacheo asociada con un aparato:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. Selecciona el aparato a pulsando en él, entonces pulsa Unpatch en la parte superior de la ventana Fixture. Esto despachea el aparato, pero deja toda la programación del aparato intacta.

3. Pulsa en Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la nueva información de pacheo al DMX Processors.

O, usando la línea de comando:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. Fixture **1** Pig + @, Enter
3. Pulsa en Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la nueva información de pacheo al DMX Processors.

Despacheando por Dirección DMX

Para despachear una dirección de inicio DMX específica necesitas cambiar la vetanaa Fixture a View by DP.:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. View by DP : cambia la ventana Fixture a View by DP.

Cuando está seleccionado View by DP, el botón UnpatchAtestá disponible en la barra de herramientas superior de la ventana Fixture. Para despachear la dirección de inicio 200 en el universo DMX seleccionado (resaltado en azúl):

- UnpatchAt **200**

Para despachear varias direcciones de inicio:

- UnpatchAt **1/2/200 + 2/3/300**

Para despachear un rango de direcciones de inicio:

- UnpatchAt **200** Thru **300** : despachea todas las direcciones entre 200 y 300.

Para despachear un universo entero:

1. Pulsa en el universo a despachear, de forma que esté señalado en azúl.
2. Pulsa Unpatch Universe en la parte superior de la ventana Fixture.

Pulsa en Apply Patch o cierra la ventana Fixture para enviar la nueva información de pacheo al DMX Processors.

14.3 Configurando Aparatos

Cada aparato tiene una serie de configuraciones que controlan como la Wholehog III la maneja. Los ajustes que controlan como el aparato está ajustado en conjunto se confi-

guran en la ventana Fixture, mientras que los ajustes que son específicos para parameters individuales se configuran en la ventana Edit Fixtures.

14.3.1 Configuración de Aparato

Para abrir la ventana Fixture (*Figura 14.11, "La ventana Fixture"*):

- Setup → Patch

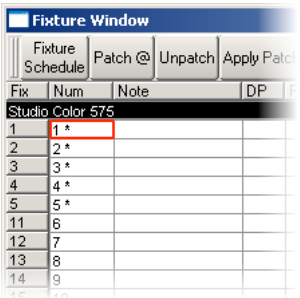
O:

- Open + Fixture

En la ventana Fixture, puedes ver, pero no alterar, el tipo de aparato y el protocolo de comunicación para cada aparato. Para mostrar esas columnas, pulsa con el botón derecho en cualquier cabecera de columna, y selecciona cada Type o Protocol.

Modificando el Número de Usuario

El Número de Usuario es el número que usas para seleccionar un aparato particular cuando programas. Por defecto, la Wholehog III da a cada tipo de aparato su propio rango de números de usuario, puesto que puede haber varios aparatos numerados como 1, de diferentes tipos. Si este es el caso, el número de aparato tiene un asterisco junto a él en la ventana Fixture:



Para cambiar el Número de Usuario:

1. Open + Fixture
2. Selecciona las celdas de los aparatos Num (ordenado por el Número de Usuario).
3. Set, **[nuevo número]**, Enter

Para cambiar varios Números de Usuario a la vez:

1. Open + Fixture
2. Selecciona un rango de celdas de Números de Usuario pulsando, y arrastrando.

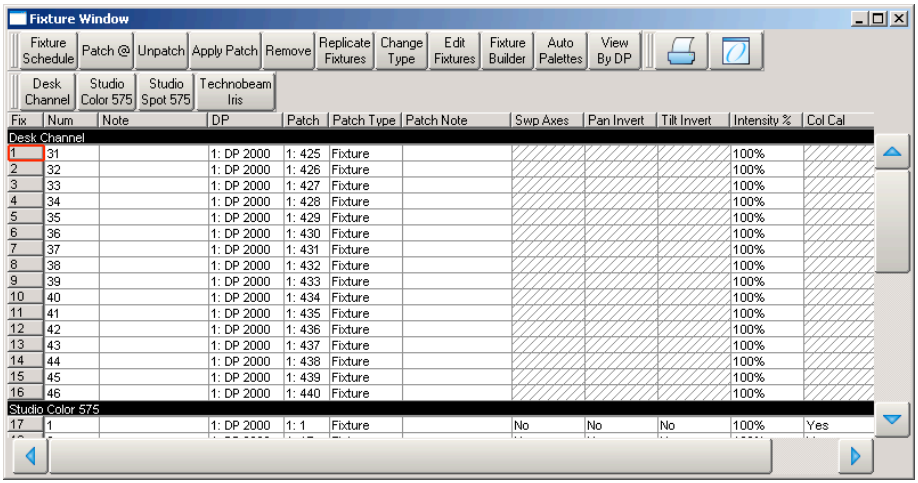

Fixture Window
Fixture Schedule
Patch @
Unpatch
Apply Patch
Remove
Replicate Fixtures
Change Type
Edit Fixtures
Fixture Builder
Auto Palettes
View By DP
Desk Channel
Studio Color 575
Studio Spot 575
Technobeam Iris
Fix
Num
Note
DP
Patch
Patch Type
Patch Note
Swp Axes
Pan Invert
Tilt Invert
Intensity %
Col Cal
Desk Channel
1 31 1: DP 2000 1: 425 Fixture 100%
2 32 1: DP 2000 1: 426 Fixture 100%
3 33 1: DP 2000 1: 427 Fixture 100%
4 34 1: DP 2000 1: 428 Fixture 100%
5 35 1: DP 2000 1: 429 Fixture 100%
6 36 1: DP 2000 1: 430 Fixture 100%
7 37 1: DP 2000 1: 431 Fixture 100%
8 38 1: DP 2000 1: 432 Fixture 100%
9 39 1: DP 2000 1: 433 Fixture 100%
10 40 1: DP 2000 1: 434 Fixture 100%
11 41 1: DP 2000 1: 435 Fixture 100%
12 42 1: DP 2000 1: 436 Fixture 100%
13 43 1: DP 2000 1: 437 Fixture 100%
14 44 1: DP 2000 1: 438 Fixture 100%
15 45 1: DP 2000 1: 439 Fixture 100%
16 46 1: DP 2000 1: 440 Fixture 100%
Studio Color 575
17 1 1: DP 2000 1: 1 Fixture No No No 100% Yes

Figura 14.11. La ventana Fixture

3. Set, **[nuevo número]**, Enter : ubica un rango de Números de Usuario iniciando con el número que introduces.

Tip

Puedes renumerar los aparatos en tu show para que cada uno tenga un número único sin ser respectivo a su tipo. Haciendo esto nunca tendrás que especificar el tipo cuando seleccionas aparatos, lo que puede acelerar la programación. Ver *Seleccionando Aparatos (p.144)*.

Notas

Las notas pueden usarse para añadir comentarios a un aparato, como su localización o intención de uso.

Para añadir una nota:

1. Open + Fixture
2. Selecciona las celdas de los aparatos Note.
3. Set **[texto de la nota]** Enter : Teclea el texto de la nota.

Tip

Las notas de Aparato pueden mostrarse en editores como el Programador, pero esto está desactivado por defecto. Para mostrar las notas, pulsa con el botón derecho en una cabecera de columna en el editor, y selecciona Note.

Notas de Pacheo

Notas de Pacheo puede usarse para añadir un comentario a un aparato junto con su pacheo.

Para añadir una Nota de Pacheo:

1. Open + Fixture
2. Selecciona la celda del aparto Patch Note.
3. Set **[nota de texto]** Enter : Teclea el texto de la nota.

Invirtiendo e Intercambiando los Ejes de Pan y Tilt

Dependiendo de la orientación de los aparatos en el montaje, puedes querer invertir o intercambiar sus ejes de pan y tilt. Por ejemplo, invirtiendo el pan puedes asegurar que cuando mueves el Trackball a la izquierda, un aparato que ha sido colgado hacia el operador se mueva a la izquierda del operador, no a la izqueirda del aparato.

De forma similar, si las unidades estan colgadas mirando a través del escenario en lugar de mirando hacia arriba o hacia abajo del escenario, entonces con la función swap los ejes mantienen el movimiento del Trackball y el movimiento del aparato iguales. Esto también asegura que los aparatos seleccionados en grupos se muevan todos en la misma dirección que se mueva el Trackball.

Los aparatos que están colocados en otras posiciones, por ejemplo en el suelo del escenario como opuesto a los colgados, entonces se necesitarán combinaciones de swap e inversión (bien pan, tilt o ambos).

Para invertir ejes:

1. Open + Fixture
2. Desplazate al aparato deseado, y selecciona bien su celda de Pan Invert o Tilt Invert.
3. Pulsa Set, y escoge Yes para invertir el eje.

Para intercambiar (swap) ejes:

1. Open + Fixture
2. Desplazate hasta el aparato deseado, y selecciona su celda SwpAxes.
3. Pulsa Set, y escoge Swap para intercambiar ejes.

Pach Proporcional

Puedes usar pacheo proporcional para cambiar el valor de intensidad de salida de un aparato, relativo al valor de intensidad que ha sido programado. Todos los valores de intensidad para el aparato se reducen en proporción, de modo que con un pacheo proporcional del 80%, una intensidad programada de 100% tendrá una intensidad de salida del 80%, y uno de 50% tendrá una salida del 40%. Puedes usar esto para limitar la inten-

sidad máxima de un aparato para que no supere el 80%, por ejemplo, asignando el pacho proporcional al 80%.

Para asignar un pacheo proporcional de un aparato:

1. Open + Fixture
2. Selecciona la celda Intensity % del aparato requerido.
3. Set, **[porcentaje]**, Enter : introduce un porcentaje.
4. Para volver el pacheo proporcional a normal, asigna el valor al 100%.

Puedes asignar un valor de pacheo proporcional por encima del 100%. Por ejemplo, si pacheas al 200%, el valor de la intensidad que la mesa saca será el doble del programado. Un valor programado del 25% dará una salida del 50%, y 50% será 100%. Los niveles programados por encima del 50% no podrán, evidentemente, dar intensidades de aparato por encima del 100%.

Fijate que si pacheas proporcionalmente un aparato, su intensidad seguirá mostrandose en la mesa en el rango del 0 a 100%, aunque el valor de salida variará en el rango definido por el valor de pacheo proporcional.

Calibración de Color

La ventana Fixture tiene una columna llamada Col Cal, en los shows con aparatos con datos de calibración de color en la librería de aparatos. No puedes editar esta columna, pero es útil para poder chequear si los aparatos tienen color calibrado a trabajos con la Colour Picker; ver *Trabajando con Color (p.153)*.

14.3.2 Parameter Configuración

Puedes configurar ajustes que están especificados a parameters individuales en la ventana Edit Fixtures (*Figura 14.12, "La ventana Edit Fixtures"*):

- Setup → Patch → Edit Fixtures

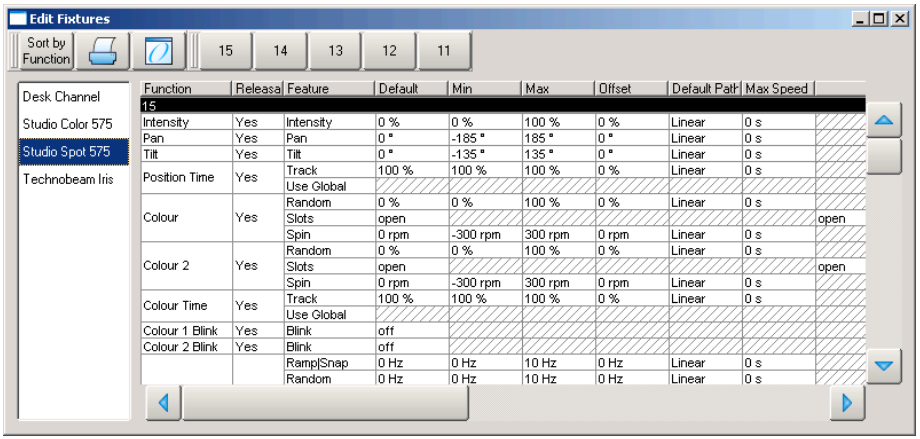

Edit Fixtures
Sort by Function
15
14
13
12
11
Desk Channel
Studio Color 575
Studio Spot 575
Technobeam Iris
Function | Release | Feature | Default | Min | Max | Offset | Default Path | Max Speed
15
Intensity | Yes | Intensity | 0 % | 0 % | 100 % | 0 % | Linear | 0 s
Pan | Yes | Pan | 0 ° | -185 ° | 185 ° | 0 ° | Linear | 0 s
Tilt | Yes | Tilt | 0 ° | -135 ° | 135 ° | 0 ° | Linear | 0 s
Position Time | Yes | Track | 100 % | 100 % | 100 % | 0 % | Linear | 0 s
Use Global
Colour | Yes | Random | 0 % | 0 % | 100 % | 0 % | Linear | 0 s
Slots | open | open
Spin | 0 rpm | -300 rpm | 300 rpm | 0 rpm | Linear | 0 s
Colour 2 | Yes | Random | 0 % | 0 % | 100 % | 0 % | Linear | 0 s
Slots | open | open
Spin | 0 rpm | -300 rpm | 300 rpm | 0 rpm | Linear | 0 s
Colour Time | Yes | Track | 100 % | 100 % | 100 % | 0 % | Linear | 0 s
Use Global
Colour 1 Blink | Yes | Blink | off
Colour 2 Blink | Yes | Blink | off
Ramp|Snap | 0 Hz | 0 Hz | 10 Hz | 0 Hz | Linear | 0 s
Random | 0 Hz | 0 Hz | 10 Hz | 0 Hz | Linear | 0 s

Figura 14.12. La ventana Edit Fixtures

Puedes seleccionar un tipo de aparato de la lista de la parte izquierda de la ventana. La parte principal de la vetanana muestra entonces ajustes para cada aparato de ese tipo. Los botones numerados de la Jump Toolbar en la parte superior de la vetana te lleva rápidamente a un aparato particular de ese tipo.

Pulsando el botón Sort by Function en la parte superior izquierda de la ventana cambia la vista, de modo que la lista principal agrupa cada parameter junto para todos los aparatos del tipo seleccionado en la lista. Esto es seguramente la forma más sencilla de trabajar en la ventana, puesto que puedes pulsar fácilmente y arrastrar para seleccionar un rango de celdas a editar. Por ejemplo, puedes asignar en una acción el valor por defecto para el parameter de pan de todos los aparatos Studio Color 575 en el show; ver *Figura 14.13, "La ventana Edit Fixtures ordenada por Función"*.

Asignando mínimos y máximos para Parameters

Cuando hay aparatos colocados cerca de obstáculos, como truses o piezas del set, puede ser importante limitar el movimiento para prevenir daños accidentales, especialmente cuando el aparato está fuera de la vista del operador. También se pueden limitar otras funciones, por ejemplo por política de uso del estrobo de las luces.

Fíjate que sólo se pueden limitar parameters contínuos, no los slot.

Para asignar límites:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Selecciona la celda de Minimum del parameter que quieres limitar.
3. Set, **`[nuevo valor]`**, Enter : Introduce un valor numérico real. En caso de que sea de pan o tilt, será un número positivo o negativode grados desde la posición por defecto del aparato.
4. Repite para asignar el valor Maximum.

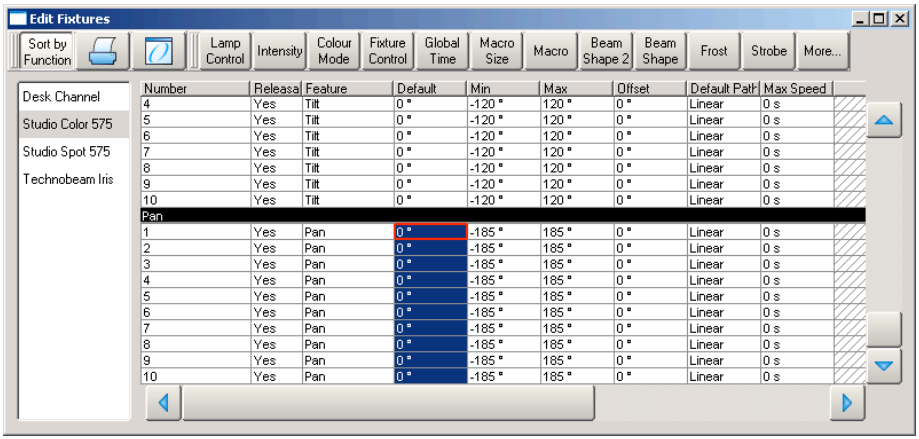

Edit Fixtures
Sort by Function
Lamp Control
Intensity
Colour Mode
Fixture Control
Global Time
Macro Size
Macro
Beam Shape 2
Beam Shape
Frost
Strobe
More...
Desk Channel
Studio Color 575
Studio Spot 575
Technobeam Iris
Number Releasa Feature Default Min Max Offset Default Path Max Speed
4 Yes Tilt 0 ° -120 ° 120 ° 0 ° Linear 0 s
5 Yes Tilt 0 ° -120 ° 120 ° 0 ° Linear 0 s
6 Yes Tilt 0 ° -120 ° 120 ° 0 ° Linear 0 s
7 Yes Tilt 0 ° -120 ° 120 ° 0 ° Linear 0 s
8 Yes Tilt 0 ° -120 ° 120 ° 0 ° Linear 0 s
9 Yes Tilt 0 ° -120 ° 120 ° 0 ° Linear 0 s
10 Yes Tilt 0 ° -120 ° 120 ° 0 ° Linear 0 s
Pan
1 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
2 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
3 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
4 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
5 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
6 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
7 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
8 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
9 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s
10 Yes Pan 0 ° -185 ° 185 ° 0 ° Linear 0 s

Figura 14.13. La ventana Edit Fixtures ordenada por Función

Asignando un valor por Defecto Personalizado

El valor por defecto es el valor que tendrá el parameter cuando no esté controlandose por reproductores o editores. Los Aparatos también van a sus ajustes por defecto cuando se arranca la mesa.

Para asignar un valor por defecto personalizado:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Selecciona la celda Default del parameter deseado.
3. Set, **`[nuevo valor]`**, Enter : Introduce un valor numérico real.

Asignando un desfase de Parameter

Este ajuste te permite desfasar el rango de valores sobre las variaciones de parameter. Por ejemplo si un aparato está colgado en un ángulo a la vara, lo que supone que tenga un punto central de pan diferente que todos los demás en esa vara, entonces puedes asignar un desfase de modo que los aparatos parezca como que están en línea desde el punto de vista de la programación y del operador.

Para asignar un desfase a un parameter:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Selecciona la celda Offset del parameter deseado.
3. Set, **`[nuevo valor]`**, Enter : Introduce un valor numérico real.

Important

Aplicar un desfase a un parameter después de haber programado valores para ellos significará que esos valores también estarán desfasados.

Nombrando Slots (valores discretos)

Algunos parameters de los aparatos son contínuamente variables, por ejemplo la mezcla de color por CMY. Al contrario algunos parameters, por ejemplo el gobo o las ruedas de color, funcionan en incrementos discretos o 'slots'.

La libreria de Aparatos cargada en la Wholehog III define los slots por defecto del aparato, que aparecen en la Slot Toolbar, en las paletas y el Programador. Cuando se utilizan gobos o colores personalizados, puedes personalizar el fichero del show para mostrar el nombre apropiado para cada slot de gobo o de color, escogiéndolo desde la librería de aparatos.

Para nombrar un slot parameter:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Para el aparato deseado, desplázate a la derecha y selecciona la celda Slot del parameter requirido.
3. Pulsa Set, selecciona el nombre de slot deseado de la lista, y pulsa Enter.

Parameters Relajables

Los parameters de los aparatos se mueven a sus valores por defecto cuando son relajados. Puedes prevenir que parameters específicos de aparatos del retorno a sus valores por defecto, de modo que se mantengan en su valor actual hasta que se les asigne un nuevo valor programado:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures : abre la ventana Edit Fixtures.
2. Pulsa en la celda Releasable de los parameter de aparatos deseados.
3. Pulsa la tecla Set para asignar el parameter del aparato que será relajable o no según quieras.

Capítulo 15: Seleccionando Aparatos, Modificando Parameters

Puedes seleccionar Aparatos y modificar sus parameters en el Programador. Una vez grabados en paletas, cues y escenas pueden ser ajustados en editores. El Programador y los otros editores funcionan esencialmente del mismo modo; para conocer acerca de los editores ver *Funcionando con Editores (p.100)*.

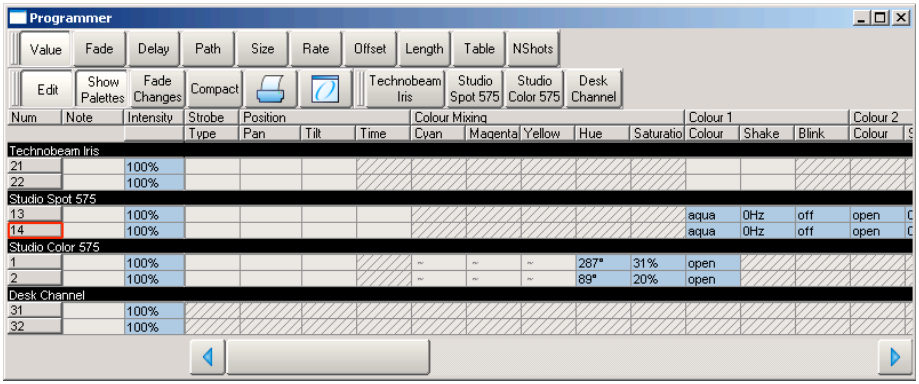


Figura 15.1. La ventana Programmer

Para abrir el Programador:

- Selecciona Programmer de la Main Toolbar.

Para abrir otros editores:

- Selecciona la paleta, cue o escena deseada y Open. Pulsa el botón Edit en la ventana editor si quieres cambiar, no sólo ver, valores de parameter.

Si tienes varios editores abiertos, sólo uno recibirá los comandos de la línea de comandos; usa el botón Edit en cada ventana editor para seleccionar cuál es. Cuando abres un editor con la tecla Open, se convierte automáticamente en el editor editable.

Tip

Para tener editores abiertos sin que se conviertan en el editor editable automáticamente, vete a Setup → Preferences → Programming → Preview Editors y selecciona Open As Inactive.

15.1 Seleccionando Aparatos

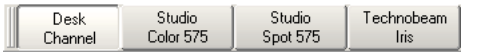
En la Wholehog III, seleccionas aparatos y **canales de mesa** usando la **linea de comando** con el teclado numérico, o visualmente en el editor. Para saber más sobre la línea de comandos, ver *Usando la Línea de Comando (p.103)*.

15.1.1 Seleccionando Aparatos Individuales

Para seleccionar un aparato visualmente en la ventana editor, pulsa en su número en la columna Num de la hoja de datos.

Para seleccionar un aparato usando la línea de comandos, necesitas seleccionar el tipo de aparato seguido del número de aparato. Por ejemplo, para seleccionar el Studio Color número 1:

- Fixture, (Studio Color 575), **1** : cuando pulsas la tecla Fixture, aparecerán los tipo de aparatos disponibles en la parte inferior de la pantalla táctil derecha, donde puedes seleccionar (Studio Color 575):



La Wholehog III mantiene el tipo del último aparato seleccionado. Si, por ejemplo, están seleccionados los Studio Color entonces todos los números de aparato introducidos en la línea de comando se referirán a Studio Color hasta que se seleccione un nuevo tipo de aparato.

Tip

Pulsaciones repetidas de la tecla Fixture te desplazan cíclicamente a través de los tipos de aparatos disponibles.

Si has asignado los números de aparatos como una secuencia no repetitiva con números independientes, simplemente teclea el número de aparato independientemente del tipo. Por ejemplo, usando el show tutorial, los aparatos y números de usuario:

- **1**, Enter : selecciona el primer Studio Color.
- **21**, Enter : selecciona el primer Technobeam.

Para asignar el número de usuario, ver *Modificando el Número de Usuario, p.136*.

Fíjate que durante este manual, los ejemplos generalmente asumen que tienes asignados números de usuario de forma que sean únicos. La sintaxis muestra que no se incluye la selección de un tipo de aparato.

15.1.2 Seleccionando Multiples Aparatos

Puedes seleccionar más de un aparato del tipo seleccionado usando las teclas +, – y Thru. Por ejemplo:

- Fixture **1** + **5**, Enter : selecciona aparatos 1 y 5.
- Fixture **1** Thru **5**, Enter : selecciona aparatos 1 al 5.
- **1** Thru **5** – **4** : selecciona aparatos 1 al 5, pero no el 4.
- **1** Thru **5** + **7** : selecciona del 1 al 5 y también el 7.
- **5** Thru Enter : selecciona desde el aparato 5 hasta el último aparato del tipo actual.
- Thru Enter : selecciona todos los aparatos del tipo actual.

También puedes seleccionar más de un aparato aparato dentro de un rango de aparatos de distintos tipos, por ejemplo Studio Spot 1 y Studio Color 6:

- Fixture (Studio Spot 575) **1** Fixture (Studio Color 575) **6**, Enter

Fíjate que las selecciones son acumulativas, construyendo una selección total, hasta que la selección se use para realizar una acción en los aparatos seleccionados. Después de eso, la selección subsiguiente empieza desde cero, a menos que uses + o – para añadir o substraer desde la selección previa.

15.1.3 Seleccionar Todo

Puedes seleccionar todos los aparatos en el Programador usando el botón Allen la Select Toolbar. Por ejemplo:

1. Studio Colors 1 al 5 están en el Programador, pero no seleccionados.
2. Main Toolbar → Select : abre la Select Toolbar; ver *Figura 15.2, "La Select Toolbar"*.
3. All : la selección es ahora los Studio Colors 1 al 5.

O con una tecla de acceso directo:

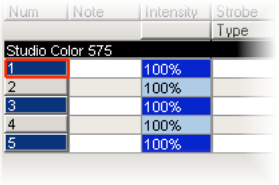
- Next + Back : mantén pusado Next y pulsa Back.

Figura 15.2. La Select Toolbar

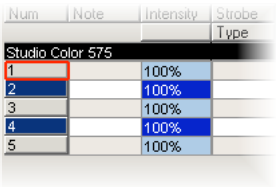
15.1.4 Inviertiendo la Selección

Puedes invertir la selección actual, de modo que los aparatos en el editor que estuvieran previemente *no* seleccionados pasarán a estar en la nueva selección. Por ejemplo:

1. Studio Colors 1 al 5 están en el Programador.
2. Fixture **1** + **3** + **5** : selecciona Studio Colors 1, 3 y 5:



3. Main Toolbar → Select : abre la Select Toolbar; ver *Figura 15.2, "La Select Toolbar"*.
4. Invert : la selección ahora será Studio Colors 2 y 4:



15.1.5 Sub selecciones

Puedes hacer sub selecciones desde la selección actual, usando las teclas Next y Back, y los botones Odd, Even y Random botonesuttons en la Select Toolbar:

- Main Toolbar → Select

Random: El botón Random selecciona un solo aparato aleatoriamente dentro de la selección activa en el Programador.

Even and Odd: Los botones Even y Odd en la Select Toolbar seleccionan los aparatos impares o pares dentro de la selección actual, de acuerdo con *El Order Selección (p.147)*. Fíjate que el orden de selección no está relacionado con el número de usuario, de modo que la sub selección producida por Odd deben contener aparatos con numeración impar de aparatos.

Next y Back: Las teclas Next y Back en la mesa selecciona un sólo aparato dentro de la selección actual. Repetidamente pulsando Next o Back se pasa al siguiente o anterior aparato dentro de la selección actual, con el orden determinado por el *El Order Selección (p.147)*.

Tip

Cuando el Trackball está en modo posicionado, la tecla inferior izquierda Trackball actúa como la tecla Next. Esto puede hacer mucho más rápido

el trabajo desplazandose dentro de una selección de aparatos para asignar su posición.

15.1.6 Deseleccionando Aparatos

Para deseleccionar todos los aparatos, pulsa la tecla Backspace cuando la línea de comandos está vacía. Puedes también usar la siguiente sintaxis en la línea de comandos:

- Fixture **0** Enter : deselecciona todos los aparatos.

Para deseleccionar aparatos específicos, usa la tecla –:

- – Fixture **1** : deselecciona el Aparato 1.

De forma alternativa, puedes deseleccionar un aparato visualmente en el Programmer o ventana editor pulsando en su número en la columna Num.

15.1.7 Reseleccionando Aparatos

Puedes recuperar la última sub selección hecha antes de deseleccionar aparatos pulsando Previous en la Select Toolbar.

15.2 El Order Selección

El orden en el que seleccionas los aparatos es significante en el la forma en que el control de fanning (abanico) y efectos se aplica a los aparatos; ver *Fanning (Abanico) (p.161)* y *Trabajando con Efectos (p.241)*. Por ejemplo, aplicando un fan o efecto después de seleccionar los aparatos 1-5 tiene un resultado diferente que si seleccionas los aparatos 1 + 3 + 2 + 4 + 5.

The selection order is relevant during programming, and is recorded as part of groups, but it is not recorded in palettes, cues or scenes.

Tip

Debido a que la mesa graba el orden de selección como parte de los grupos, puedes seleccionar el grupo y usar las teclas Next y Back para subseleccionar cada aparato en un orden particular. Controlando el orden de selección cuando grabas un grupo, puedes trabajar a través de una serie de aparatos en el orden en que están fisicamente colgados, en lugar de su orden numérico.

15.2.1 Reverso, Shuffle (aleatorio) y Reordenar

Puedes cambiar el orden de selección de aparatos de formas predefinidas. Los botones Reverse, Shuffle, y Reorder entán en la Select Toolbar y Fanning Toolbar:

- Main Toolbar → Select : abre el Select Toolbar.

Reverse: invierte la secuencia de la selección, de modo que el último es el primero y el primero es el último. Por ejemplo, la selección de aparatos 1-5 se convierte en 5-1.

Shuffle: hace aleatorio el orden de selección de la selección actual. Por ejemplo, la selección de aparatos 1-5 se convierte en 3 + 5 + 2 + 1 + 4.

Reorder: ordena la selección para que coincida con el orden de Números de Usuario. Por ejemplo, la selección de aparatos 3 + 5 + 2 + 1 + 4 se convierte 1-5.

Tip

Los botones Reverse, Shuffle, y Reorder pueden también encontrarse en la Fanning Toolbar, que puede abrirse pulsando y manteniendo la tecla Fan. Ver *Fanning (Abanico) (p.161).*

15.3 Modificando Parameters

Una vez que los aparatos están seleccionados en un editor, puedes modificar sus parameters. La Wholehog III clasifica los parameters en cuatro parameter types: intensidad, posición, color y haz (beam). Hay también tres tipos especiales: efecto, tiempo y control.

La Wholehog III proporciona varias formas de ajustar los diferentes parameter types:

- **Linea de Comandos:** Uso para intensidad y selección de paletas.
- **I-Wheel:** Uso para intensidad.
- **Trackball:** Uso para posición (pan y tilt). Usa la tecla superior derecha del Trackball para cambiar el Trackball entre el control del puntero de pantalla y la posición de los aparatos seleccionados.
- **Parameter Wheels:** Uso para intensidad, posiciónm, color, beam (haz), efectos, tiempo y control. Para cambiar el parameter type actualmente controlado por las parameter wheels, selecciona uno de las teclas de parameter type en el panel frontal: Intensity, Position, Colour, Beam, Effect, Time y Control.

  Si el aparato tiene más parameters de un tipo particular de los que hay parameter wheels puedes pulsar la tecla parameter type para pasar de página de parameters.
- **Slot Toolbar:** Uso para parameters que tienen valores discretos en lugar de continuos (conocidos como 'slotted'), como las posiciones de una rueda de color. Pulsando el botón tendras el control de los posibles valores.

  La Slot Toolbar también tiene botones para acceder a las funciones de control: Enable, Mode y Control.

- **Hoja de Cálculo:** Puedes directamente editar los valores de un parameteren una vista de hoja de cálculo de un editor. Pulsa en la celda, pulsa Set, teclea el valor y pulsa Enter.
- **Colour Picker:** Puedes asignar valores **tono** y **saturación** para el color de un aparato usando el Colour Picker. Ver *El Colour Picker, p.156*.
- **Gel Picker:** Puedes asignar el color de los aparatos para que coincidan con el color de un filtro entre el catálogo de varios fabricantes usando Gel Picker. Ver *El Selector de Gelatinas, p.156*.

15.3.1 Intensidad

La intensidad de los aparatos puede bien ser asignada desde el teclado o usando la I-Wheel, también con las parameter wheels y editando directamente en la hoja de cálculo del editor.

Con la tecla @

Para asignar intensidades usando la tecla @ y el teclado numérico:

- Fixture **4** @ **70**, Enter : Asigna el aparato 4 al 70%.
- Fixture **4** @ **5**, Enter : Asigna el aparato 4 al 50% (no al 5%).
- Fixture **4** @ **05**, Enter : Asigna el aparato 4 al 5%.

Para asignar aparatos a full (máxima intensidad) o a cero:

- Fixture **4** Full : Asigna el aparato 4 a full.
- Fixture **4** Out : Asigna el aparato 4 a cero. El botón Out está en la Main Toolbar.

La intensidad de un aparato puede cambiarse en relación a su nivel actual, por ejemplo:

- Fixture **4** @ + **5**, Enter : incrementa la intensidada del Aparato 4 en un 5%.
- Fixture **4** @ – **10**, Enter : reduce la intensidad del Aparato 4 en un 10%.

La intensidad de un aparato puede escalarse proporcionalmente, por ejemplo:

- Fixture **4** @ / **70**, Enter : escala la intensidad del aparato 4 al 70% de su valor original.
- Fixture **4** @ / **120**, Enter : escala la intensidad del aparato 4 al 120% de su valor original.

Con la I-Wheel

Moviendo la I-Wheel se cambia el nivel de intensidad de los aparatos seleccionados. Cuando seleccionas varios aparatos y ajustas niveles, la rueda mantendrá las diferencias relativas entre ellos, de forma que todas las intensidades cambien en la misma cantidad. Por ejemplo, si el aparato 1 está al 10%, el 2 al 50% y la rueda de intensidad se aumenta en un 10%, entonces el aparato 1 pasará al 20% y el 2 pasará al 60%.

Manteniendo pulsada la tecla Pig mientras se usa la rueda, las intensidades se incrementarán o se decrementarán en proporción a sus valores individuales. Por ejemplo, si el aparato 1 está al 10%, 2 al 50% y la rueda se incrementa en un 10%, entonces el aparato 1 pasará al 11% y el 2 pasará al 55%.

Las teclas Nudge Up y Nudge Down sobre y bajo la I-Wheel se pueden usar para incrementar y decrementar la intensidad en una cantidad predeterminada. La cantidad prestablecida es un 10% por defecto, pero puedes cambiarla en el panel Programming de la ventana User Preferences.

Remainder Dim

El botón Rem Dim en la Main Toolbar lleva a cero de los aparatos no seleccionados en el editor actual que actualmente tienen intensidad mayor que cero. Puedes usar el botón Undo para invertir el comando Rem Dim.

15.3.2 Posición

Usando el Trackball

Para cambiar el Trackball del control de cursor al control de posición de aparatos, pulsa la tecla superior derecha junto al Trackball. Al controlar posición de aparatos el Trackball se convierte en azúl, y puede usarse en dos modos. Para cambiar el modo la tecla de selección inferior derecha del Trackball.

- **Modo posición:** En el modo por defecto, el pan y el tilt del aparato sigue el movimiento del Trackball.
- **Modo Ortogonal:** El modo ortogonal ayuda a precisar el posicionamiento de los aparatos restringiendo el pan al variar el tilt, y vice versa.

La Status Bar en la esquina inferior derecha de la línea de Command Line Toolbar muestra cuando el Trackball está en Modo Posición con la leyenda 'POS', y cuando está en Modo Orto con la leyenda 'POS, ortho'.

Puedesa asignar el modo en que los aparatos se mueven en relación al Trackball. Ver *Invirtiendo e Intercambiando los Ejes de Pan y Tilt, p.138*.

Tip

Un ratón externo siempre controla el puntero gráfico, de modo que puedas mantener el Trackball en modo posición para evitar tener que cambiar de modo mientras programas.

Usando las Parameter Wheels

Los parameters de pan y tilt también aparecen en la parameter wheels tras pulsar la tecla Position, y puede usarse como una alternativa al Trackball.

Flip (voltereta)

Con algunos focos móviles, hay más de una combinación de valores de pan y tilt que apuntan al mismo punto del escenario. Algunas veces puedes querer cambiar la combinación de pan y tilt usada, por ejemplo para asegurarte de que el aparato toma el camino más recto durante un cambio de posición.

La función Flip cambia los aparatos seleccionados cíclicamente entre las posibles combinaciones en orden. Para hacer esto, selecciona el aparato o los aparatos y pulsa Flip en la Main Toolbar.

Manteniendo pulsada la tecla Pig mientras se pulsa Flip se pasa de una combinación a otra cíclicamente en la otra dirección.

Tip

Cuando el Trackball está en modo posición, la tecla superior izquierda Trackball también actúa como tecla Flip, para acceso rápido mientras se posicionan aparatos.

15.3.3 Parameters continuos: Color y Beam (haz)

Los parameters de color y haz pueden o bién ser discretos (conocidos como 'slotted') o continuos. Un ejemplo de parameter slotted son las ruedas de gobo y de color de un foco móvil, que puede asignarse a valores como Gobo 1 y Color 3. Ejemplos de parameters contínuos son los controles de mezcla de color de algunos aparatos móviles, iris, y estrobos de velocidad variable; estos pueden ser asignados a un porcentage o a un valor real. Algunas veces es muy útil tratar los parameters slotted como contínuos; por ejemplo puedes querer asignar una rueda de gobo o color a una posición entre dos posiciones para crear un efecto en particular. La Wholehog III te permite tratar como parameters bien slotted o continuos al asignarlos los valores.

Para tener control contínuo de los parameters de color y haz:

1. Pulsa la tecla de parameter type apropiada : Colour o Beam. La Wheels Toolbar muestra los parameters disponibles y sus valores actuales; ver *Figura 15.3, "La Wheels Toolbar para el Parameters Beam de un Studio Spot 575"*.
2. Si el aparato seleccionado tiene más parameters del tipo seleccionado de los que hay en las ruedas, se abrirá la Wheelsets Toolbar; ver *Figura 15.4, "La Wheelsets Toolbar para un Studio Spot 575"*. Desplázate a través de los parameters disponibles pulsando la tecla parameter type de nuevo, o selecciona un botón en la barra de herramientas.
3. Ajusta el valor de parameter usando las parameter wheels.

Figura 15.3. La Wheels Toolbar para el Parameters Beam de un Studio Spot 575

Figura 15.4. La Wheelsets Toolbar para un Studio Spot 575

Algunos parameters que aparecen en la parameter wheels tienen más de un modo. Estos modos se muestran como una lista en la Wheels Toolbar, y puedes seleccionar los modos pulsando en los botones de las ruedas en la barra de herramientas.

Paso Discreto a un Valor Simple

Cuando tienes varios aparatos seleccionados, puedes hacer que todos los valores de un parameter sean iguales al del primer aparatos:

- Pulsa y mantén pulsada la tecla / mientras giras la parameter wheel apropiada.

Saltando a Valores Finales

Puedes asignar un parameter a su valor final:

- Pulsa y mantén pulsada la tecla + y gira la parameter wheel apropiada en dirección a las agujas del reloj para asignar el parameter a su valor máximo, y en la dirección contraria para asignar para asignar el parameter a su valor mínimo.

Invirtiendo Valores de Parameter

Algunos parameters tienen valores por debajo de cero; por ejemplo, velocidad de rotación de gobo. Puedes invertir estos parameters para obtener el mismo valor con signo contrario (negativo o positivo). En el caso de la rotación del gobo, esto invierte la dirección manteniendo la velocidada actual. Para invertir un parameter:

- Pulsa y mantén pulsada la tecla – y ajusta la parameter wheel apropiada.

15.3.4 Parameters Slotted (discretos): Color y Haz (Beam)

Para controlar parameters de color y haz discretos como ruedas de gobo y color:

1. Pulsa la tecla parameter type apropiada : Colour o Beam. La Slot Toolbar muestra los parameters disponibles; ver *Figura 15.5, "La Slot Toolbar para un Studio Spot 575"*.

2. Pulsa en el parameter requerido, y se abrirá un barra de herramientas adicional mostrando las posiciones discretas (slot) disponibles; ver *Figura 15.6, "La barra de Slots de Color para un Studio Spot 575"*.
3. Selecciona un slot de las posiciones o slot disponibles.

Figura 15.5. La Slot Toolbar para un Studio Spot 575

Figura 15.6. La barra de Slots de Color para un Studio Spot 575

15.3.5 Trabajando con Color

Aparatos que tienen mezcla continuo de color variable crean colores de diferentes formas. Los dos métodos principales son:

- **CMY:** este sistema se usa por la mayoría de los focos móviles que tienen mezcla de color continua; el color se controla por tres parameters: Cyan (C), Magenta (M) y Amarillo (Y). Los aparatos que usan el sistema CMY comienzan produciendo luz blanca, y entonces se eliminan los colores no deseados para obtener el color buscado; los valores de parameter más altos producen efectos de mayor coloración, de modo que ajustándolos todos ellos al 100% se produce el negro. Para evitar desperdiciar la intensidad de la luz del aparato, debes mantener siempre al menos uno de los parameters del CMY al 0%, ajustando los otros dos parámetros a valores mayores para tener colores más saturados. Por ejemplo, valores de 0%C, 0%M, 20%Y producirán un tinte amarillo pálido, mientras que 0%C, 100%M, 0%Y producirá un magenta totalmente saturado. Mezclando dos de los colores se producen más colores, de modo que a 50%C, 0%M, 50%Y se produce un verde de media saturación.
- **RGB:** este sistema se usa principalmente por los aparatos basados en LEDs. El color se controla por tres parameters: Rojo (R), Verde (G) y Azúl (B); con los tres parameters a 0% el aparato no producirá salida de luz, y el mayor de los valores de esos parameters, producirá salida de luz total del aparato. Si los tres parameters tienen valores iguales, entonces la salida de luz será blanca (con el límite de las tecnologias usadas); usa uno o dos de los parameters para obtener el color que tú quieras, y entonces añade el(los) otro(s) para des-saturarlo ('diluirlo' hacia el blanco). Por ejemplo, valores de 0%R, 0%G, 100%B producerán un brillante azúl saturado, mientras que 80%R, 80%G, 100%B producirá un brillante tinte azúl. 50%R, 100%G, 100%B producirá un cian de saturación media.

Mientras que la Wholehog III permite controlar los parameters de CMY o RGB de los aparatos directamente, este método tiene varias desventajas:

- Con ambos sistemas, RGB y CMY, es difícil recordar qué combinación de ajustes proporciona el color que quieres.
- Con ambos sistemas, el color y la intensidad del aparato estan linkados. Bajo el sistema CMY, dando valores a los tres parameters sobre el 0% innecesáriamente se reduce la salida de la luz; con el sistema RGB, aunque los aparatos no provéen de un parameter de intensidad separado puedes tener control sobre la intensidad con los parameters.Sin embargo, suele ser más conveniente al programar mantener el color y la intensidad completamente separados.
- Los diferentes sistemas de color, junto con los tipos de lámpara usados, hacen dificultoso el coincidir colores entre aparatos de diferentes tipos. Además, durante los fundidos de colores se tienden a no mantenerse igualados durante la duración de la cue, produciendo fundidos de color desiguales.

La Wholehog III resuelve este problema introduciendo un tercer sistema de color: Tono (Hue) y Saturación (HS). Bajo el sistema HS, el color de un aparato está determinado por dos parameters:

- **Hue (Tono):** la posición del color en el posible rango de colores, desde rojo, pasando por amarillo, verde, cián, azúl y magenta y finalmente retornando a rojo. El rango, puedes visualizarlo como un círculo con los colores posicionados alrededor de un eje, con el rojo en la parte superior, verde en la inferior derecha, azúl en la inferior izquierda, y los colores intermedios entre ellos. El ángulo entre 0 y 360 grados especifíca el tono del color: rojo tiene un tono de 0 grados, amarillo tiene un tono de 60, y cián tiene un tono de 180. Ver *Figura 15.7, "La rueda de color"*.
- **Saturación:** como de 'fuerte' o de 'pálido' es el color. Los colores pálidos tienen saturaciones bajas, mientras que los colores fuertes tienen saturaciones altas. La saturación se especifica como un porcentaje entre 0% (blanco) y 100% (la saturación más alta posible).

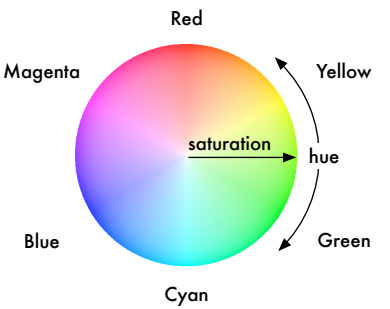


Figura 15.7. La rueda de color

Cuando programas con los parameters HS, la Wholehog III graba todos los valores como HS, y lo convierte en CMY o RGB como se requiere que se envíen los datos DMX a los

aparatos. Como parte de ese proceso, la mesa es capaz de hacer coincidir los colores de diferentes tipos de aparatos; ver *Usando Coincidencia de Color, p.155*.

El Tono (Hue) y la Saturación parameters de aparatos con mezcla de color contínua se controlan del mismo modo que los demás parameters contínuos; ver *Parameters continuos: Color y Beam (haz) (p.151)*. También puedes usar Colour Picker y Gel Picker; ver *El Colour Picker, p.156* y *El Selector de Gelatinas, p.156*.

Usando Coincidencia de Color

Una de las ventajas del sistema de color HS de la Wholehog III es la posibilidad de hacer coincidir colores entre diferentes tipos de aparatos. Asignando los parameters de Tono y Saturación de los dos tipos diferentes de aparatos los ajustará al mismo color visual (con las limitaciones de los aparatos), pero enviará diferentes valores DMX a cada uno. Además, se mantendrán coincidentes a través de un fundido, asegurando fundidos de color iguales.

Para que la coincidencia de color funcione, los aparatos necesitan tener una calibración de color en la librería del aparato; puedes chequear esto en la ventana Fixture:

- Setup → Patch

Si el aparato tiene Yes en la columna Col Cal, entonces tiene calibración de color. Los aparatos que no están calibrados usarán un mapa DMX estándar para determinar el tono y la saturación.

Diferentes tipos de aparatos tienen diferentes colores para el 'blanco', debido a los diferentes tipos de lámparas usados. Los aparatos de Tungsteno tienen un color 'más cálido' con un mayor contenido en rojo y amarillo, mientras que las lámparas de arco tienen una luz 'más fría' con algo de azúl en ella. Una versión de blanco no es más 'correcta' que la otra, pero se necesita tener un acuerdo sobre el 'punto blanco' para hacer coincidir todos los aparatos cuando el parameter de Saturación se asigna a 0%. La Wholehog III te permite asignar el Punto Blanco a Tungsten o Arc:

1. Setup → Preferences → Misc
2. Escoge entre Arc y Tungsten.

En un entorno teatral donde las fuentes de tungsteno son más comunes el blanco de tungsteno es probablemente la base más apropiada. En otros entornos donde predominan fuentes de descarga, será más conveniente usar el blanco arco.

Important

Antes de asignar el color de los aparatos usando Tono y Saturación, asegúrate de que has seleccionado tu punto blanco preferido. Cambiarlo después de haber iniciado la programación cambiará el aspecto de los colores programados previamente.

El Colour Picker

Puedes usar el Colour Picker para seleccionar gráficamente los valores de Tono y Saturación. Para abrir el Colour Picker:

- Mantén pulsada la tecla Open y selecciona HS Picker.

O:

- Pig + Open + Colour

También hay un botón hay un botón para abrir el Colour Picker en la ventana Colour Directory.

El Colour Picker cambiará su apariencia de acuerdo a la selección de aparatos:

- Si no hay aparatos seleccionados, sólo verás la rueda de color con los colores saturados en el exterior, y los colores pálidos junto al centro.
- Cuando está seleccionado un aparato calibrado, aparecerá una pequeña línea sobreimpresa en la rueda de color. Esta línea representa espectro del aparato, o el rango de colores que puede conseguir. Para seleccionar cualquier color dentro de este rango, simplemente pulsa sobre él. La nueva selección será marcada por una cruz y círculo sobreimpuestos. Si seleccionas un color fuera del espectro del aparato, un marcador ('X') indica el color que has escogido, mientras un segundo ('O') indica el color más cercano que el aparato puede producir. Los dos marcadores están unidos por una línea para indicar que están relacionados.
- Aparatos que no tienen la característica de mezcla de color no aparecerán en el Colour Picker.
- Si tienes varios aparatos diferentes seleccionados, las líneas en el selector de color cambian para indicar el rango de colores que todos los aparatos seleccionados pueden producir (mostrado como una línea de puntos), al igual que el rango de colores que al menos uno de los aparatos puede generar (mostrado como una linea fina). Cuando seleccionas un color, se mostrará un sólo indicador de objetivo ('X'), conectado a una serie de marcadores 'O', uno para cada aparato.
- El Colour Picker también muestra el espectro y los marcadores para los aparatos que están actualmente en el editor, pero no seleccionados. Estos aparecen en gris.
- Los aparatos que no tienen calibración de color usan el método HS estándar y el Colour Picker aparecerán sin líneas marcadas.

El Selector de Gelatinas

Puedes usar el Gel Picker para seleccionar colores coincidentes con gelatinas tradicionales. Pulsando en un botón en el Gel Picker ajusta los parameters de Tono (Hue) y Saturación de los aparatos seleccionados a los valores más próximos posibles al color seleccionado.

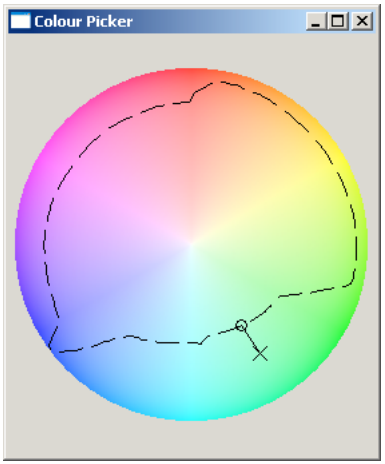


Figura 15.8. El Colour Picker

Pueden seleccionar colores de los catálogos Lee, Rosco E-Colour, Rosco Supergel y GamColor, usando los botones en la barra de herramientas en la parte superior de la ventana. También puedes seleccionar como hacer coincidir con la gelatina, si colocándola en un Par 64 o fuente convencional similar de tungsteno, o en un Source 4, que tiene una luz ligeramente más azulada.

Hay un botón para abrir el Gel Picker en la ventana Colour Directory.

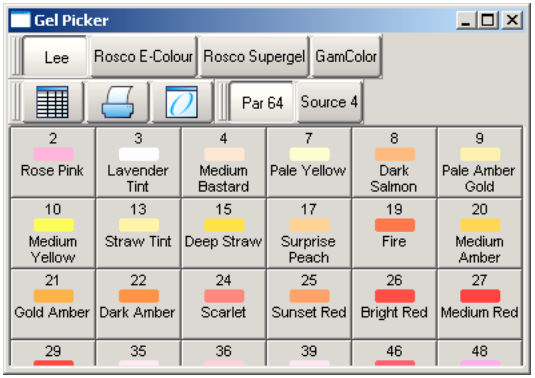


Figura 15.9. El Gel Picker

Fíjate que los colores Gel Picker no son paletas, y no serán incluirán en la programación; son simplemente accesos directos a los valores apropiados de HS. Los colores de Gel Picker serán más próximos con aparatos con color calibrado que con aparatos sin calibrar.

15.3.6 Control Fino

Manteniendo pulsada la tecla Pig y moviendo la rueda de encoder permite el ajuste fino del parameter seleccionado actualmente, de modo que cada giro de la rueda cambie el valor del parameter en menor cantidad. Esto es útil para relizar ajustes exactos a valores.

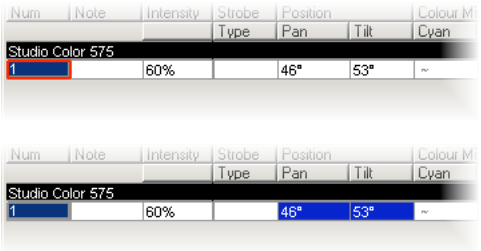
15.3.7 Tocando (Touching) Parameters

Cuando comienzas a iniciar la grabación de tu programación como cues encontraras que sólo los parameters a los que has asignado valores se graban; estos se conocen como 'Hard Values (Valores Duros)'. Esto es importante porque en las cuelists los valores se arrastran hasta que varían, y esto permite a los diferentes playbacks interactuar para crear un aspecto del escenario concreto. Para un explicación completa del tracking, ver *Tracking (p.6)*.

Sin embargo a veces querrás asegurarte de que un valor se graba a su valor actual en una cue o paleta. Para hacer esto Tócalo (Touch):

- Para tocar todos los parámetros parameters de la selección actual, simplemente pulsa la tecla Touchen la Main Toolbar.
- Para tocar sólo un parameters de una clase particular, pulsa la tecla de parameter type apropiada seguida de Touch. Por ejemplo:
    - Position Touch : toca todos los parameters de posición de los aparatos seleccionados.
- Para tocar un sólo parameter puedes mantener pulsada la tecla Touch mientras mueves su rueda parameter suavemente. El valor actual será tocado sin modificar la parameter wheel.

Los valores sin tocar aparecen en el editor con fondo blanco. Una vez hayas tocado los valores de parameter estarán disponibles para la grabación del mismo modo que cualquier valor que hayas asignado. Estos se muestran sobre fondo azúl, indicando que han sido modificados:



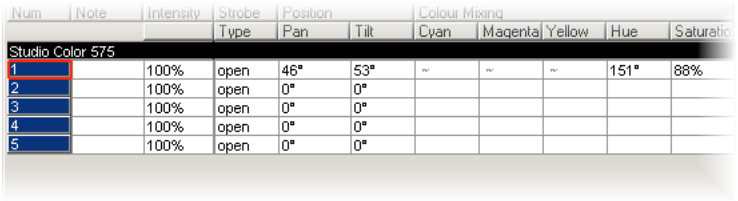
Usando Pig + Touch

Puedes traer valores de parameter al editor sin tocarlos usando Pig + Touch. Como los parameters no han sido tocados, no serán grabados como parte del contenido del editor.

Esto puede ser útil si quieres tener los valroes parameter en el editor para para copiarlos a otros aparatos.

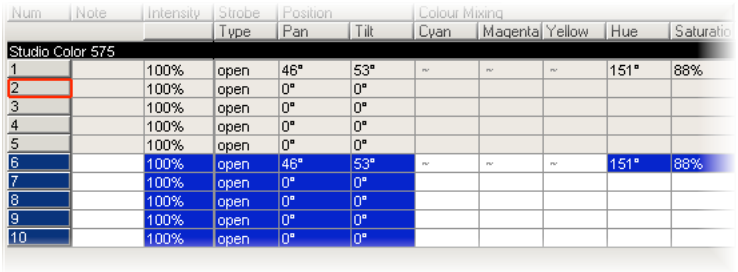
Por ejemplo, para copiar valores de parameter de los aparatos 1-5 que están en el escenario en los aparatos 6-10 del editor actual:

1. **1** Thru **5** Pig + Touch : selecciona los aparatos 1-5, y trae sus valores en escena al editor sin tocarlos:



Num	Note	Intensity	Strobe	Position		Colour Mixing				
			Type	Pan	Tilt	Cyan	Magenta	Yellow	Hue	Saturatio
Studio Color 575										
1		100%	open	46°	53°	~	~	~	151°	88%
2		100%	open	0°	0°					
3		100%	open	0°	0°					
4		100%	open	0°	0°					
5		100%	open	0°	0°					

2. Copy **6** Thru **10**, Enter : copia los valores de parameter a los aparatos 6-10:



Num	Note	Intensity	Strobe	Position		Colour Mixing				
			Type	Pan	Tilt	Cyan	Magenta	Yellow	Hue	Saturatio
Studio Color 575										
1		100%	open	46°	53°	~	~	~	151°	88%
2		100%	open	0°	0°					
3		100%	open	0°	0°					
4		100%	open	0°	0°					
5		100%	open	0°	0°					
6		100%	open	46°	53°	~	~	~	151°	88%
7		100%	open	0°	0°					
8		100%	open	0°	0°					
9		100%	open	0°	0°					
10		100%	open	0°	0°					

3. Record : el contenido del editor se graba con los aparatos 6-10, y no con 1-5.

Si en el ejemplo anterior se hubiera usado Touch en lugar de Pig + Touch, habríamos tenido que "destocar" (untouch) o knockout 1-5 antes de la grabación.

Tip

Los valores con fondo azúl oscuro o claro en el Programmer o editor son grabables, mientras que los que tienen fondo blanco o gris no son grabables.

15.3.8 Copiando Ajustes de Parameter

Puedes copiar los valores de parameter de un aparato a otro. Esto se conoce como clonación en la Wholehog II.

Important

Si copias ajustes de parameter entre aparatos de diferentes tipos, sólo se copiarán los parameters los aparatos tengan en común.

Usando la Línea de Comando

Para copiar desde la selección actual:

- Copy **8** Enter : copia los parameters de los aparatos seleccionados actualmente al aparato 8.

Para copiar desde aparatos especificados:

- Fixture **1** Thru **4** Copy **8** Thru **11**, Enter : copia los ajustes de parameter del aparato 1-4 en el 8-11.

Puedes añadir máscaras de parameter, ubicación y destino a cualquier comando de copia:

- **1** Thru **4** Intensity Copy List **3** Cue **1** Fixture **8** Thru **11**, Enter : copia las intensidades de los aparatos del 1 al 4 en la selección actual a los aparatos 8 al 11 en la cue 1 de la cuelist 3.

Puedes usar Copy para invertir el orden de los valores. Por ejemplo, si el aparato 1 está al 10%, el aparato 2 al 20%, y el aparato 3 está al 30%:

- **1** Thru **3** Copy **3** Thru **1** Enter : los aparatos estarán ahora al 30%, 20% y 10% respectivamente.

Tip

Cuando pulsas la tecla Copy, aparecen las palabras 'Copy to (copiar en)' en la línea de comandos. Este es un recordatorio útil de la sintaxis del comando copy (copiar).

En el Programmer o Ventana Editor

Puedes copiar datos de aparatos usando los comandos Copy y Paste (Pegar): pulsa el boton derecho del ratón o Trackball el la(s) celda(s) deseada(s) en la ventana editor y selecciona Copy o Paste en el menú.

Alternativamente, usa la tecla Pig para copiar y pegar las celdas seleccionadas:

- Pig + Copy : copia
- Pig + Record : pega

Opciones de Copia

Por defecto, cuando copias valores de parameter de un aparato a otro, la mesa copiará exactamente los datos de un aparato a otro, incluyendo cualquier referencia a paletas.

Puedes opcionalmente copiar los valores físicos desde la paleta referenciada en el destino en lugar de la referencia a la paleta:

1. Fixture **1** : selecciona el aparato que quieres copiar.
2. Copy → More : pulsa el botón "more" en la barra de herramientas de Copy.
3. Allow Refs : deselecciona el botón Allow Refs.
4. **8** : selecciona el aparato en el que copiar.
5. Enter : copia los parameters del Aparato 1 en el Aparato 8, convirtiendo cualquier referencia a paleta en valores físicos.

Tip

Puedes copiar un aparato en sí mismo con Allow Refs deseleccionado para convertir paletas en valores físicos.

15.4 Fanning (Abanico)

La función Fan permite asiganar un parameter a través de varios aparatos, de modo que los valores de parameter están equivalentemente separados. Por ejemplo, si tienes cinco aparatos todos al 50% de intensidad, puedes usar fan para asignar facilmente intensidades del 30, 40, 50, 60 y 70% a través de los 5 aparatos. Nota que en este ejemplo, el valor del medio de los cinco parece invariable, y los valores finales cambian en mayor medida, mientras que los otros valores cambian proporcionalmente.

Puedes usar fan con cualquier valor incluiendo parameters y tiempos. Por ejemplo, puedes usar fan con la posición: supón que tienes sietes focos móviles en una posición sobre el escenario, todos apuntando justo al borde del escenario junto al público. Puedes usar fan con los parameters de Pan de modo que el aparato del centro se mantenga apuntando en el escenario en el mismo punto, y los demás se muevan progresivamente fuera del escenario a izquierda y derecha.

El orden de selección de aparatos es significante al usar la función Fan; ver *El Order Selección (p.147)*. El valor cambia al usar fan y siempre es relativo a su valor actual; si no hay valor el parameter la función fan se iniciará desde su valor por defecto.

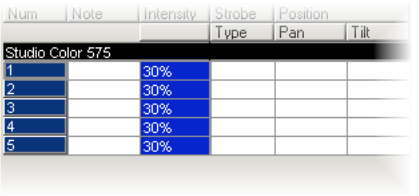
Tip

Escoger el valor inicial, o 'base', es importante cuando se usa la función Fan, puesto que los valores de los parameter no pueden bajar de 0% y subir de 100%. Asegúrate de que dejas suficiente rango de valores para usar Fan con dicho valor.

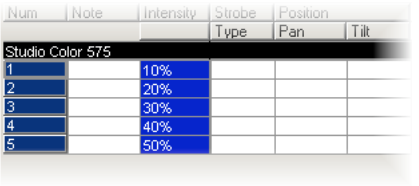
15.4.1 Usando la tecla Fan

Para usar fan con un parameter:

1. **1** Thru **5** @ 30, Enter : selecciona los aparatos y asigna las intensidades al 30%:



2. Pulsa y mantén pulsada la tecla Fan, mientras mueves suavemente la I-Wheel. Los aparatos a ambos finales del rango tomarán los valores 10% y 50%, con los aparatos intermedios separados proporcionalmente en el rango involucrado:



15.4.2 En la Ventana Programmer

Para usar fan con un parameter:

1. Selecciona un rango de celdas, por ejemplo las celdas de intensidad de los Studio Colors 1 al 5.
2. Set **10** Thru **50**, Enter : Los aparatos de los extremos del rango tomarán los valores 10% y 50%, y los que están entre ellos toman valores repartidos homogeneamente por el rango.

También puedes hacer fan hacia atrás; continuando el ejemplo anterior:

- Set **50** Thru **10**, Enter : el Studio Color 1 tiene una intensidad del 50% y el Studio Color 5 una intensidad del 10%.

Puedes hacer fan de varias columnas a la vez, por ejemplo, haciendo fan con ambos Pan y Tilt por ejemplo.

15.4.3 Con la Línea de Comandos

Para hacer fan de intensidades desde la línea de comandos:

- **1** Thru **5** @ **10** Thru **50**, Enter : Los aparatos al final del rango tomarán los valores 10% y 50%, mientras los que están entre ellos toman valores equidistantes en el rango.

También puedes hacer fan en orden inverso:

- **1** Thru **5** @ **50** Thru **10**, Enter : el aparato 1 tiene una intensidad del 50% y el aparato 5 una intensidad del 10%.

15.4.4 Opciones de Fan

Por defecto, el fan ajusta valores de parameter proporcionalmente al centro del aparato en la selección. Puedes tener el fan funcionando en otros modos:

- **Fan Normal:** Como se describe arriba, el aparato del centro permite sin cambios, mientras que los valores del primer y último aparato son los que más cambian, en direcciones opuestas. Por ejemplo:

Antes del fan:	30	30	30	30	30
Después del fan:	10	20	30	40	50

- **Fan desde el Inicio:** El primer aparato en el orden de selección se mantiene sin cambios, mientras que el último es el valor que más cambia. Por ejemplo:

Antes del fan:	30	30	30	30	30
Después del Fan:	30	40	50	60	70

- **Fan desde el Final:** El último aparato en el orden de selección se mantiene sin cambios, mientras que el valor del primero es el que más cambia. Por ejemplo:

Antes del Fan:	30	30	30	30	30
Después del Fan:	70	60	50	40	30

- **Fan Al Centro:** el aparato central permanece sin cambios, mientras que los valores del primer y último aparato son los que más cambian, en la misma dirección. Por ejemplo:

Antes de fan:	30	30	30	30	30
Después del fan:	50	40	30	40	50

Puedes ajustar el modo fan en la Fanning Toolbar:

- Pulsa y mantén pulsada la tecla Fan para mostrar Fanning Toolbar; ver *Figura 15.10, "La Fanning Toolbar"*.

Todos los fans siguientes seguirán el modo fan seleccionado, hasta que el se limpie el editor.

Figura 15.10. La Fanning Toolbar

15.4.5 Fan Milti-parte

Con la línea de comandos, puedes introducir fan multi-parte:

- **1** Thru **9** @ **10** Thru **50** Thru **10** : Los aparatos a los extremos del rango toman el valor de 10%, y el del centro 50%, y los demás repartidos entre ellos:

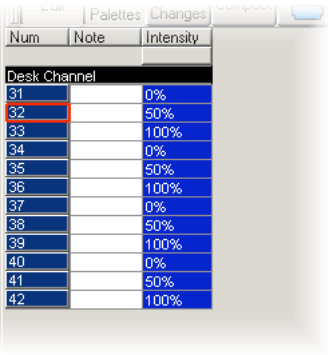
10	20	30	40	50	40	30	20	10

Puedes hacer fan en cuantas partes quieras, separando valores con la tecla Thru. Fijate que el fan multi-parte solo funciona con la línea de comandos, no al editar valores en la hoja de datos.

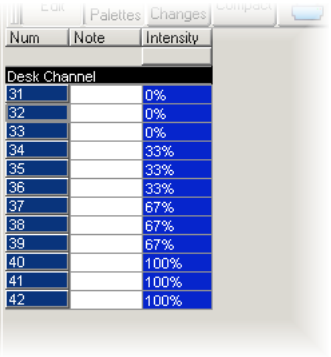
15.4.6 Fan con Agrupación

La Agrupación te permite controlar la forma en que los parameters hacen el fan para patrones complejos. Puedes agrupar aparatos de dos formas distintas:

- **Repetir (repeat):** Repeat es el número de aparatos que efectúan el fan antes de que se repita el fan. Por ejemplo, haciendo fan con una selección de doce aparatos con una repetición de tres resultará en cuatro patrones idénticos de fan (o 'partes'), cada una con tres aparatos:



- **Buddying:** El número "buddying" pone los aparatos en 'gangs' que todos ellos toman el mismo valor. Por ejemplo, hacemos fan con una selección de doce aparatos con un valor de buddying de tres y resultará que los aparatos 1 al 3 tendrán el mismo valor de parameter, los aparatos del 4 al 6 tendrán el mismo valor, etc, etc.:



Puedes combinar repeat y buddying para crear patrones complejos de forma sencilla. Repeats y buddying se seleccionan desde la Grouping Toolbar: pulsa Grouping en la Main Toolbar. La barra de herramientas se mantendrá abierta para permitirte combinar Grouping y Buddying; pulsa Enter o pulsa en el botón Close de la barra de herramientas cuando hayas realizado tu selección.

Figura 15.11. La Grouping Toolbar

La barra de herramientas muestra el tamaño actual de repeat y buddying, y tiene botones para incrementar o decrementar el repeat y el buddying. También hay accesos directos para repeticiones de 0, 2, 3, 4 y 8, y para No Buddying.

Fijate que la agrupación y el buddying sólo se usa durante el fan; la información de agrupación y de buddying no se graba en las cues y paletas, pero los valores de parameter resultantes quedan grabados.

15.5 Eliminando Valores

Al igual que se asignan valores de parameters, a veces necesitarás eliminar valores de parameter de los editores. Por ejemplo:

- No quieres usar más un aparato en particular en una cue, escena o paleta.
- Decides tener un color de varios aparatos controlado por una cuelist en otro playback. Para hacer esto, necesitas eliminar los valores de parameter de color, de modo que no tomen control de los parameters de color bajo la norma LTP. Ver *HTP y LTP (p.9)*.

Tip

Si quieres limpiar el contenido entero de un editor, usa la tecla Clear.

15.5.1 Eliminando Aparatos Enteros de un Editor

Para eliminar los aparatos seleccionados de un editor (conocido como 'knocking out'), pulsa el botón Knockout en la Main Toolbar. Por ejemplo:

- Fixture **1** Thru **5** Knockout : elimina los Aparatos 1 al 5 del editor.
- Group **2** Knockout : elimina todos los aparatos del Grupo del editor.

15.5.2 Eliminando Parameter Types específicos del Editor

Puedes eliminar parameter types específicos de los aparatos seleccionados de un editor:

- Colour, Knockout : Selecciona el parameter type y pulsa Knockout

15.5.3 Eliminando Parameters Individuales de un Editor

Puedes eliminar parameters Individuales de los aparatos seleccionados de un editor:

- Mantén pulsado Knockout y mueve la parameter wheel relevante, o pulsa el botón relevante de Slot Toolbar.
- Mantén pulsado Backspace y mueve la parameter wheel relevante.

- Backspace + Colour : mantén pulsado Backspace y pulsa la tecla de parameter type relevante; esta es una operación de un sóla mano.
- Puedes eliminar los valores de las celdas actualmente resaltadas en el Programmer pulsando Pig + Backspace.

15.6 Separando Parameters

Al grabar una cue, escena o paleta, la Wholehog III sólo graba parameters que hayan sido cambiados o tocados desde la última cue grabada. Ver *Tracking (p.6)* y *Trabajando con el Tracking (p.208)*.

Sin embargo, algunos parameter types se tratan como un 'atributo' simple de aparato, por ejemplo cuando tocas uno de los tres parameters de color de un aparato de mezcla de color (cian, magenta o amarillo), los otros dos son tocados automáticamente a su valor actual desde la reproducción, o a sus valores por defecto.

Para los propósitos más comunes esto da el resultado que tú puedes esperar pero puede haber situaciones en las que quieras separar los parameters linkados, por ejemplo para ejecutar chase separados con parameters de cian, magenta y amarillo.

Por defecto, la Wholehog III linka todos los parameters de posición juntos, y todos los parameters de color juntos. Puedes separar los parameter types linkados en el panel de Programming de la ventana User Preferences:

1. Setup → Preferences → Programming
2. Cambia la separación de los parameters entre on y off pulsando los botones de parameter type; ver *Figura 15.12, "El panel de Programming de la ventana de User Preferences"*.

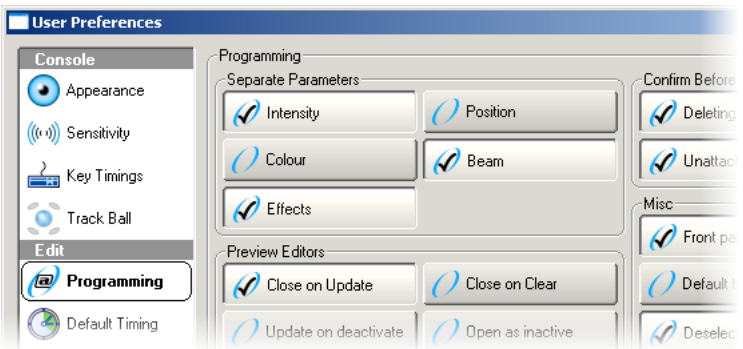


Figura 15.12. El panel de Programming de la ventana de User Preferences

Capítulo 16: Trabajando con Grupos

Los grupos son selecciones de aparatos pre-grabadas, completadas con la información de **orden de selección**. Son grabadas en el Group Directory; para información general de trabajo con directorios, ver *Trabajando con Directorios (p.97)*. Los grupos permiten la selección rápida de varios aparatos, y, como la selección ordinario de aparatos, los grupos pueden combinarse y manipularse de varias formas.

Fíjate que la información de grupo sólo se usa para hacer selecciones de aparatos en editores, y no será grabada en las paletas, cues o secuencias.

Para abrir el Group Directory:

- Open + Group

O:

- Group, Group

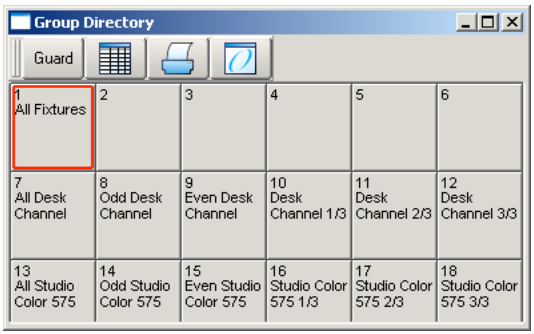


Figura 16.1. El Group Directory

Tip

La Wholehog III puede generar automáticamente una conjunto de grupos basados en los aparatos en tu show: ver *Creando Paletas y Grupos Automáticamente (p.126)*.

16.1 Grabando un Grupo

Cuando se graba un grupo, solo se graba la selección de aparatos activa, no todos los aparatos actualmente en el editor. Para grabar un grupo:

1. Selecciona los aparatos deseados en el Programmer o editor.

2. Record, Group : se abre la ventana Group Directory.
3. Selecciona la ubicación de destino en la ventana Group Directory.
4. De forma alternativa, introduce un número con el teclado y pulsa Enter.
5. Si la ubicación de destino ya está usada, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.172)*.

Cuando grabas un grupo, el orden de selección también se grabará. Esto controla como se aplica el fanning y los efectos en los aparatos del grupo, y es muy significante cuando usas los botones Next y Back; ver *El Order Selección (p.147)*, *Fanning (Abanico) (p.161)* y *Trabajando con Efectos (p.241)*.

16.1.1 Nombrando un Grupo

Puedes darle nombre a un grupo que aparezca en la ventana Group Directory:

1. Open + Group : abre la ventana Group Directory.
2. Selecciona el grupo a nombrar.
3. Set **[nombre]** Enter : teclea el nombre.

Tip

Puedes nombrar un grupo, cue, escena o paleta inmediatamente tras grabarlo pulsando la tecla Set. Se abrirá la ventana Quickname, y puedes introducir el nombre y seleccionar OK.

16.2 Usando Grupos en Programación

Usarás los grupos de la misma manera que usarías la selección de aparatos, por ejemplo:

- Group **1**, Enter : selecciona todos los aparatos en el Grupo 1.
- Group **1** @ **50**, Enter : selecciona todos los aparatos en el Grupo 1 y ajusta su intensidad al 50%.
- Group **1** + Fixture **3** @ **50**, Enter : puedes mezclar selecciones de aparatos y grupos.

Una syntaxis particularmente útil para usar con los grupos es la tecla /:

- Group **1** / Group **3** : selecciona sólo los aparatos en ambos grupos.

16.3 Editando Contenidos de Grupo

Para editar el contenido de grupos, selecciona el grupo dentro del Programmer o editor, realiza cambios a la selección y re-graba el grupo. La Wholehog III te pedirá que escojas entre *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.172)*. Selecciona Replace para actualizar el grupo con la nueva selección.

16.3.1 Removiendo Aparatos de Grupos

Puedes eliminar los aparatos que estan acualmente seleccionados en el Programmer o editor desde un grupo grabado previamente. Si tienes un aparato seleccionado en el Programmer o editor que no está en el grupo, ese aparato será ignorado.

Por ejemplo, si tienes un grupo que contiene los aparatos del 1-5, y quieres eliminar el Aparato 2:

1. Fixture **2**, Enter : selecciona el aparatos que quieres eliminar.
2. Record, Remove : el botón Remove está en la Record Options Toolbar parte inferior de la pantalla derecha.
3. Group **5**, Enter : elimina el Aparato 2 del Grupo 5.

16.4 Borrando Grupos

Para borrar un grupo:

1. Group **1** Delete : borra el grupo 1.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

O desde el directorio de grupo:

1. Mantén pulsado el boton Delete mientras seleccionas el grupo a borrar en el directorio.
2. Suleta la tecla Delete. Aparecerá un cuedro de diálogo pidiendo confirmación del borrado.
3. Pulsa OK.

También puedes borrar varios grupos a la vez:

1. Group **1** Thru **5** Delete : borra los grupos del 1 al 5.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

O del directorio de grupo:

1. Mantén pulsada la tecla Delete mientras seleccionas todos los grupos a borrar del directorio.
2. Suelta la tecla Delete. Aparece un cuadro de diálogo pidíendo confirmación del borrado.
3. Pulsa OK.

Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación de la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la confirmación iendo al Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

16.5 Copiando y Moviendo Grupos

Para hacer una copia de un grupo:

- Group **1** Copy Group **2** Enter : copia el contenido del Grupo 1 al Grupo 2.

De forma similar, para mover un grupo a una nueva localización:

- Group **1** Move Group **2** Enter : mueve Grupo 1 a Grupo 2.

Si el grupo de destino ya existe, se te pedirá escoger entre una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.172)*.

16.6 Insertar, Mezclar y Remplazar

Cuando grabas o copias un grupo, si la ubicación de destino ya tiene un grupo grabado en ella, tendrás las opciones de Insertar, Mezclar o Remplazar.

Si estás moviendo un grupo, sólo estará disponible la opción Insertar.

- **Insert:** crea un nuevo grupo de destino. El nuevo grupo será asignado a una ubicación libre justo antes del escogido, usando un punto numérico si es necesario.
- **Merge:** Incorpora la nueva información dentro del grupo de destino.
- **Replace:** Sobreescribe la información de grupo en ese destino.

Tip

Si sabes que estás grabando, copiando o moviendo un grupo a un destino existente , puedes preseleccionar Insertar, Mezclar o Remplazar desde la Record Options Toolbar. Esto aparece despue´s de pulsar las teclas Record, Copy o Move.

Capítulo 17: Trabajando con Paletas

Las Paletas permiten que parameters de intensidad, posición, color y haz se graben como 'bloques' fácilmente accesibles para usarse en la programación. Las Paletas se graban en un directorio acesible manteniendo pulsada la tecla Open y una tecla de parameter type:

- Open + Colour : abre el Colour Directory.

Alternativamente:

- Colour, Colour

Para información general de trabajo con directorios, ver *Trabajando con Directorios (p.97)*.

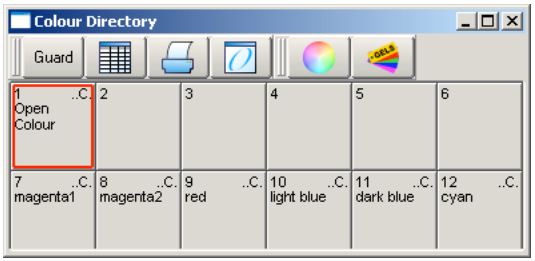


Figura 17.1. El Colour Directory

Cuando usas una paleta para asiganar valores de parameter en el Programmer, y entonces grabas el contenido en el Programador como una escena o cue, la Wholehog III graba una referencia a la paleta en lugar de un valor numérico para los parameters. Durante la reproducción, la mesa se refiere a los valores de parameter grabados en la paleta cuando reproduce cues de datos al escenario. A causa de esta referencia, cuando modificas el contenido de una paleta, las cues y escenas que están programadas usándolas serán, en efecto, automáticamente actualizadas con los nuevos valores. Se dice que la paleta está 'referenciada' en la cue. Esta es una característica muy potente que te permite realizar cambios globales al show de forma muy simple y rápida, en lugar de tener que reprogramar cada cue individualmente.

Si quieres hacer una paleta que sea justamente una herramienta de programación, donde los cambios posteriores de la paleta no provoquen actualización de cues, escenas y otras paletas grabadas con la primera, entonces puedes usar paletas directas. Con las paletas directas, los valores de parameter actuales se colocan en las cues, en lugar de las referencias. Ver *Paletas Directas (p.186)*.

Tip

La Wholehog III puede generar automáticamente un conjunto de paletas muy útil basadas en los aparatos del show: ver *Creando Paletas y Grupos Automáticamente (p.126)*.

17.1 Grabando una Paleta

Por defecto, la Wholehog III graba los parameters de un sólo tipo (intensidad, posición, color, haz) en una paleta. Las paletas de cada tipo se guardan en un directorio relevante. Puedes opcionalmente grabar más de un parameter type en una paleta; ver *Grabando con Máscara Especificada (p.183)*.

También por defecto, la Wholehog III graba los valores de parameter apropiados para todos los aparatos en el Programmer o editor, y no sólo los de los aparatos que están seleccionados. Para grabar solo de los aparatos seleccionados, ver *Grabando sólo los Aparatos Seleccionados, p.184*.

Para grabar, por ejemplo, una paleta de posición:

1. En el Programmer o editor, asigna los parameters de posición de los aparatos deseados como quieres que queden en la paleta.
2. Record Position : abre el Position Directory.
3. (Paleta 2) : elige una ubicación en el directorio.

O, usando la línea de comando:

- Record Position **2** Enter

Si no das una ubicación para la paleta:

- Record Position, Enter

la paleta se grabará en la siguiente ubicación disponible.

Si la paleta de destino ya existe, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.186)*.

17.1.1 Nombrando una Paleta

Puedes dar nombre a una paleta que aparezca en el Palette Directory:

1. Open + Position : abre el Position Directory.
2. Comprueba que el botón Guard esté seleccionado, para que no puedas activar accidentalmente una paleta cuando pulses su botón en el directorio.
3. Selecciona una paleta para darla nombre pulsando su botón en el directorio.
4. Set **[nombre]** Enter : teclea el nombre.

Tip

Para dar nombre a una paleta inmediatamente después de grabarla, pulsando la tecla Set se abrirá una ventana de Quickname. Introduce el nombre de paleta y pulsa OK.

17.2 Usando Paletas en la Programación

En el Programador o editor, puedes aplicar una paleta seleccionándola de su ventana de directorio. La paleta se aplicará a la selección de aparatos actual, siempre y cuando la paleta contenga información del parameter para los aparatos seleccionados. Haciendo esto se asignan los valores de parameter para que séan una referencia a la paleta. Una paleta que coloca los Studio Colors del montaje en rojo oscuro se aplicará de esta forma inmediatamente a todos los Studio Colors que estén en la selección actual; ver *Figura 17.2, "Ejemplo de configuración de Parameters para referenciar una Paleta"*.

Por ejemplo:

1. Open + Colour : abre la ventana Colour Directory.
2. **3** Thru **5** : selecciona los aparatos.
3. (Color 2) : selecciona la paleta de la ventana Colour Directory.

O, usando la línea de comando:

- **3** Thru **5** Colour **2** Enter

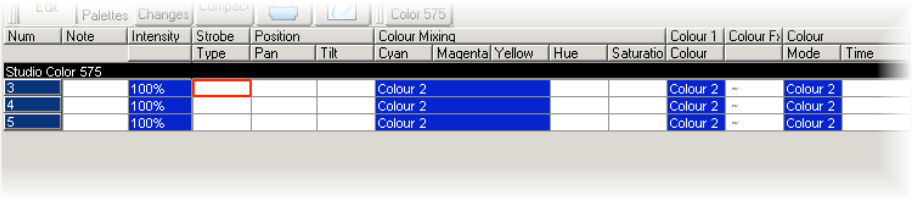


Figura 17.2. Ejemplo de configuración de Parameters para referenciar una Paleta

17.3 Editando Contenidos de Paleta

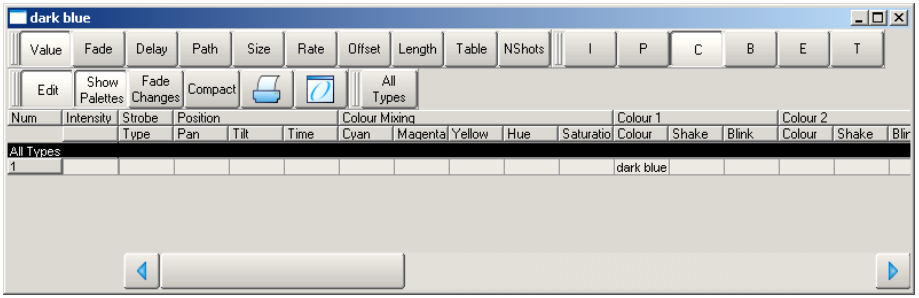


Figura 17.3. La ventana de Editor de Paleta

Puedes cambiar los valores de parameter que se están aplicando cuando se referencia a una paleta durante la reproducción editando el contenido de la paleta en una ventana editor, ver *Figura 17.3, "La ventana de Editor de Paleta"*. Por ejemplo, abrir Paleta de Color 2 para editar:

1. Open + Colour : abre el Colour Directory.
2. Open + (Color 2) : abre el editor de paleta para la Paleta de Color 2.
3. De forma alternativa usando la línea de comando : Colour **2** Open
4. Pulsa el botón Edit en la ventana editor para seleccionarlo como tu editor actual.

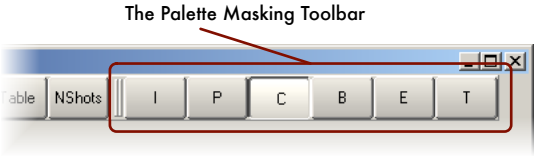
Dentro del editor, puedes asiganar parameters de aparatos y tiempos del mismo modo que en el Programador; ver *Tiempos de Parameter Individuales (p.221)*. Pulsa Update después de editar para grabar cambios en la paleta. Para más información sobre el trabajo con editores, ver *Funcionando con Editores (p.100)*.

Tip

Cuando abres una paleta para editarla, te parecerá ver sólo un aparato cuando habías grabado varios. Esto es debido a que las paletas pueden ser `globales', con un ajuste de valores de parameter que pueden aplicarse a cualquier aparato; ver *Contenido de Paleta: Global, Por Tipo de Aparato, y Por Aparato (p.181)*.

17.3.1 Actualizando Paletas con Diferentes Parameter Types

Las paletas contienen uno o más parameter types. Si editas una paleta y añades valores para parameters de un tipo que no estaba previamente en la paleta, y entonces actualizas la paleta, estos valores no serán grabados. Si quieres cambiar los parameter types que contiene la paleta, necesitas seleccionar el tipo en la Palette Masking Toolbar:



Por ejemplo, supon que quieres añadir un gobo (parameter de haz) para incluirlo en la Paleta de Color 2:

1. Open + Colour : abre el Colour Directory.
2. Open + (Color 2) : abre el editor de paleta para la Paleta de Color 2.
3. Pulsa el botón Edit en la ventana de editor para seleccionarlo como tu editor actual.
4. Selecciona el botón B (Beam o HAZ) en la Palette Masking Toolbar.
5. Edita los valores de parameter de aparatos para asignar el gobo requerido.
6. Pulsa Update para grabar los cambios.

Tip

También puedes usar la Palette Masking Toolbar para eliminar rápidamente todos los valores de un parameter type particular de una paleta deseleccionando el botón apropiado antes de pulsar update.

17.4 Borrando Paletas

Important

Borrando una paleta se eliminan todas las referencias a la paleta que se hayan grabado en las cues, escenas y otras paletas, y remplaza las referencias con valores numéricos de los parameter. Creando una nueva paletaen la misma ubicación *no* se remplazarán las referencias, que han sido eliminadas una vez que se borra la paleta.

Para borrar una paleta usando la línea de comandos:

1. Colour **1** Delete : borra la Paleta de Color 1.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

O, del directorio de paletas:

1. Pulsa y mantén pulsado Delete mientras seleccionas la paleta a borrar del directorio.

2. Relaja la tecla Delete. Aparecerá un diálogo pidiéndote confirmación del borrado.
3. Pulsa OK.

Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación de la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la confirmación iendo a Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

17.5 Copiando y Moviendo Paletas

Para realizar una copia de una paleta en una nueva ubicación:

1. Open + Colour : abre el directorio de Colour.
2. Asegúrate de que el botón Guard está pulsado, para que no apliques accidentalmente paletas cuando trates de seleccionarlas.
3. Selecciona la paleta que quieres copiar pulsando su botón en el directorio.
4. Pulsa y mantén pulsada la tecla Copy.
5. Pulsa el botón de la ubicación del directorio en el que quieres copiar la paleta.

O, usando al línea de comando:

- Colour **2** Copy Colour **3** Enter : copia el contenido de la Paleta de Color 2 a la Paleta de Color 3.
- Colour **2** Group **5** Copy Colour **3** Enter : copia los aparatos que están el la Paleta de Color 2 y Grupo 5 en la Paleta de Color 3.

De forma similar, para mover una paleta a una nueva ubicación:

- Colour **2** Move Colour **3** Enter : mueve el contenido de la Paleta de Color 2 a la Paleta de Color 3, dejando la 2 vacia.

Si la paleta de destino ya existe, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.186)*.

Tip

Las Referencias a una paleta se refieren a una paleta, y no a su ubicación en el directorio. Si mueves una paleta de la ubicación 3 a la ubicación 4, las referencias a una paleta aún se refieren a ella en su nueva ubicación, no a otra paleta que coloques en la ubicación 3.

17.6 Opciones de Grabación

17.6.1 Contenido de Paleta: Global, Por Tipo de Aparato, y Por Aparato

Cuando grabas una paleta, los valores de parameter pueden grabarse como global, por tipo de aparato, o por aparato. Las tres clases funcionan de diferentes formas cuando aplicas la paleta a aparatos durante la programación:

- **Global:** los valores de parameter de paletas se aplican a todos los aparatos seleccionados que tengan esos parameter. Por ejemplo, una paleta de color que contiene parameters de tono y saturación se aplica a todos los aparatos seleccionados que tengan tono y saturación.
- **Por Tipo de Aparato:** los valores de parameter de la paleta se aplican a todos los aparatos de ese tipo. Por ejemplo, una paleta que contiene valores de parameter para Studio Color 575s sólo se aplicará a los Studio Color 575 seleccionados.
- **Por Aparato:** los valores de parameter de la paleta se aplican solo a los aparatos específicos que están a la vez en la paleta y seleccionados en el editor. Por ejemplo, una paleta que contiene valores de parameter para el Studio Color 575 1 sólo se aplicará a ese aparato (y sólo si este está seleccionado).

Por defecto, las siguientes reglas determinan como se graban las paletas:

1. Las paletas de posición se graban siempre Por Aparato.
2. Si todos los aparatos a grabarse tienen exactamente los mismos valores de parameter, entonces la paleta se graba como Global.
3. En cualquier otro caso se graba Por Aparato.

En el editor de paletas, los valores de parameter en una paleta Global aparecerán como All Types. De forma similar, una paleta con valores de tipo Por Aparato mostrará los valores agrupados por tipo de aparato; ver *Figura 17.4, "Una Paleta con valores de Parameter Global"*, *Figura 17.5, "Una Paleta con valores Por Tipo de Aparato"* y *Figura 17.6, "Una Paleta con valores Por Aparato"*. Asegúrate de que tienes activada la agregación; ver *Agregación (p.94)*.

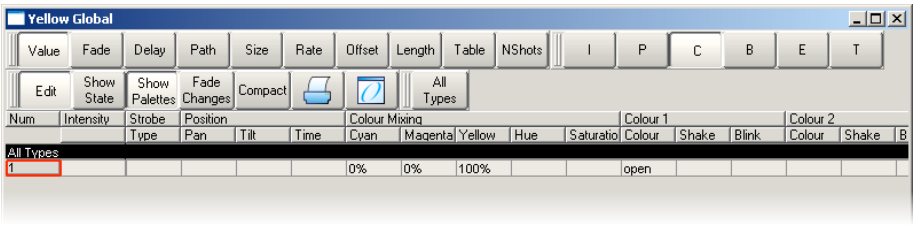


Figura 17.4. Una Paleta con valores de Parameter Global

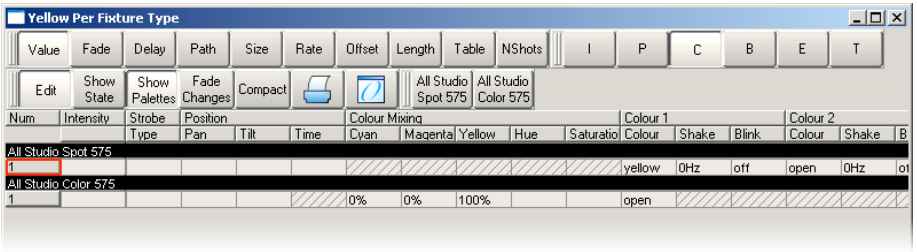


Figura 17.5. Una Paleta con valores Por Tipo de Aparato

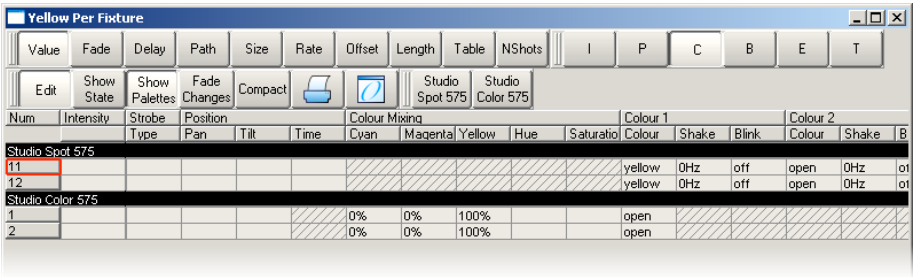


Figura 17.6. Una Paleta con valores Por Aparato

Puedes cambiar los ajustes por defecto usando la Record Options Toolbar; por ejemplo para grabar un sólo valor de parameter de aparatos como Por Aparato:

1. Asigna el parameters del aparato requerido.
2. Pulsa Record.
3. Aparecerá la Record Options Toolbar en la parte inferior de la pantalla táctil derecha. Selecciona More, entonces Per Fixture; ver *Figura 17.7, "La sección More... de la Record Options Toolbar"*.
4. Pulsa la tecla para escoger el tipo de paleta, por ejemplo Colour. Se abrirá el Palette Directory .
5. Selecciona la ubicación de la paleta pulsando en la ventana de Palette Directory.

Figura 17.7. La sección More... de la Record Options Toolbar

De forma similar, para forzar que una paleta con un aparato de cada tipo se grabe como Por Tipo de Aparato en lugar de la opción por defecto Por Aparato, usa el botón Per Fixture Type en la Record Options Toolbar.

Forzar una paleta a que sea Por Tipo de Aparato puede ser muy útil si quieres una paleta que contenga programación para más de un tipo de aparato, pero que pueda aplicarse a cualquier tipo incluido en la paleta. Por ejemplo, quieres crear una paleta de rojo 'red' que se pueda aplicar a los Studio Color y los Studio Spot. Si seleccionas el primer Studio Spot y lo pones en rojo, después seleccionas el primer Studio Color y lo pones en rojo (con diferentes valores de parameter) y lo grabas como una paleta, será por defecto Por Aparato y sólo funcionará sobre esos dos aparatos. Sin embargo si seleccionas Por Tipo de Aparato al grabar, la paleta funcionara para *all* Studio Spots and *todos* los Studio Colors y Studio Spots, asignandoles los mismos valores que se usaron para crear la paleta.

17.6.2 Grabando con Máscara Especificada

La Wholehog III graba paletas a través de capas de máscaras; la **máscara** determina qué parameter types de los aparatos seleccionados están incluidos en la paleta. Por defecto las paletas graban sólo intensidad, posición, color o información del haz de acuerdo al tipo de paleta (lo que es que, se enmascaran todos los demás parámetros parameter types. Puedes eliminar las máscaras para grabar más de un parameter type en una paleta, por ejemplo combinando información de color y haz en una paleta.

El Palette Directory mostrará los parameter types incluidos en cada paleta, indicando I para intensidad, P para posición, C para color, y B para haz; ver *Figura 17.8, "Ejemplo de Paletas conteniendo diferentes parameter types"*.

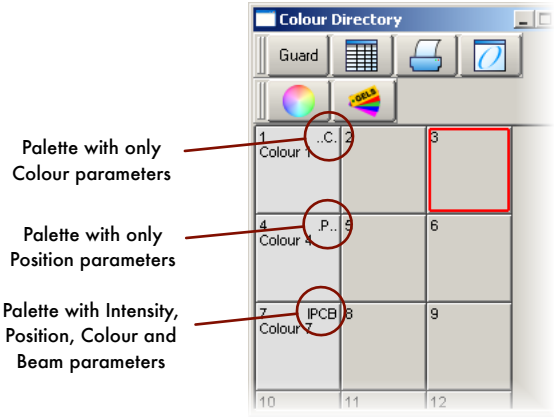


Figura 17.8. Ejemplo de Paletas conteniendo diferentes parameter types

Máscaras usando la Record Options Toolbar

Para especificar máscara al grabar una paleta usando la Record Options Toolbar:

1. Asigna los parameters de los aparatos como se requiera.
2. Pulsa Record. Aparecerá la Record Options Toolbar en la parte inferior de la pantalla táctil derecha; ver *Figura 17.9, "La Record Options Toolbar"*.
3. Selecciona los parameter types que incluir en la paleta activando o desactivando los botones Use I para intensidad, Use P para posición, Use C para color, Use B para haz, Usa E para efectos, Use T para tiempos.
4. Pulsa una tecla para escoger el tipo de paleta, por ejemplo Colour. Se abrirá el Palette Directory.
5. Selecciona la ubicación en la paleta pulsando en la ventana Palette Directory.

Figura 17.9. La Record Options Toolbar

Máscara Usando la Línea de Comandos

Cuando se graba una paleta usando la línea de comando, debes escoger los parameters a incluirse antes del comando Record:

- Colour Position Record Colour **3** Enter : graba el color y posición parameters del Programmer o contenido de editor en la Paleta de Color 3.

Grabando sólo los Aparatos Seleccionados

Por defecto se graban todos los aparatos actualmente en el Programmer o editor. Para grabar sólo los aparatos seleccionados:

1. Fixture **2** : selecciona los aparatos que quieres grabar en la paleta.
2. Record
3. En la Record Options Toolbar selecciona : More → Per Fixture
4. Position, Enter : graba solo los valores de posición para el aparato 2 en la siguiente posición de paleta disponible, en lugar de los valroes para todos los aparatos en el Programmer.

17.6.3 Tiempos en las Paletas

Los Parameter de tiempos que se has asignado en el Programmer o editor pueden grabarse cuando se graba una paleta, y aplicarse cuando se usa esa paleta. Por defecto, los tiempos no se incluyen en una paleta; para incluirlos, debes incluirlos quitando su máscara durante la grabación; ver *Máscaras usando la Record Options Toolbar, p.184*.

Puedes también asignar un tiempo general de paleta al grabar la paleta. Por ejemplo, para grabar uan paleta de color con un **tiempo de fade** de 6 segundos:

1. Asigna los parameters de los aparatos requeridos.
2. Time **6** Enter : asigna su tiempo de fundido a 6 segundos.
3. Colour Time Record Colour **2** Enter : graba color e información de tiempos en la Paleta de Color 2.

También puedes editar tiempos en el editor de paletas. Ver *Editando Contenidos de Paleta (p.178)*.

17.6.4 Paletas Referenciadas

Cuando grabas una cue usando una paleta, se graba una referencia a la paleta en lugar de un valor numérico de los parameters. De forma similar, puedes grabar paletas usando otras paletas, de modo que las nuevas paletas contienen referencias en lugar de valores numéricos. Una paleta grabada de este modo se conoce como una paleta referenciada, y se marca en la ventana de directorio de paletas por REF icon.

Las paletas Referenciales son muy útiles cuando quieres crear paletas para usarlas como 'bloques de construcción' simples, con los que luego realizarás bloques de construcción más complicados. Por ejemplo, puedes crear una paleta de posición que enfoque algunos Studio Spot 575s en el cantante principal, y otras paletas de posición en las que los demás aparatos se colocan en los miembros restantes de la banda. Entonces podrás crear una paleta de posición 'Toda la Banda' con un aparato iluminando cada miembro de la banda, en la que cada aparato hace referencia a otra paleta, en lugar de tener valores de parameter. Si la tarima de la batería se mueve más tarde, podrás ajustar la paleta de posición para que le enfoque, y el cambio sólo se actualizará en todas las escenas y cues programadas con esa paleta, sino también toda la programación hecha con la paleta 'Toda la Banda'.

Por defecto, las paletas no se graban como paletas de referencia; cualquier parameters de aparato asignado usando otra paleta se graba como un valor numérico. Si quieres grabar una paleta como una paleta de referencia, selecciona la opción de grabación Allow Refs:

1. Asignando los parameters de los aparatos usando otras paletas como sea necesario.
2. Pulsa Record.
3. Aparecerá la Record Options Toolbar en la parte inferior de la pantalla táctil derecha. Selecciona More, pulsa entonces el botón Allow Refs.
4. Pulsa una tecla para escoger el tipo de paleta, por ejemplo Colour. Se abrirá el Palette Directory .
5. Selecciona la ubicación en la paleta pulsando en la ventana de Palette Directory.

17.6.5 Paletas Directas

Normalmente, cuando usas una paleta para asignar valores de parameter para la grabación de una cue o escena, se inserta una referencia a la paleta en lugar de los valores numéricos. Para insertar el valor numérico en lugar de referencias, se usa las paletas directas. Las cues y escenas grabadas usando paletas directas no se actualizarán si más tarde se cambia la paleta, porque contienen valores ordinarios de parameter en lugar de referencias a una paleta.

Puedes usar una paleta como paleta directa en un momento dado de la programación, o puedes asignar para que siempre actue como una paleta directa; una paleta directa se señala con el símbolo DIR en la ventana de directorio.

Para usar temporalmente una paleta existente como paleta directa al recuperarla en el Programmer o editor:

- **1** @ Colour **1** : la tecla @ indica que la paleta se usará en modo directo.

Para crear una paleta directa:

1. Asignar los aparatos como se requiera.
2. Record, More : el botón More está en la Record Options Toolbar parte inferior de la pantalla táctil derecha.
3. As Direct
4. (Posición 2), Enter : escoger una ubicación para la paleta.

Para convertir una paleta existente en una paleta directa:

1. Open + Colour : abre el Palette Directory apropiado.
2. Ajusta la ventana de directorio a vista hoja de cálculo pulsando el botón .
3. Selecciona la celda Is Direct de la paleta que quieres cambiar, y pulsa Set para cambiar el valor a Yes.

Fíjate que al convertir una paleta en paleta directa no se altera ninguna programación hecha previamente usando la paleta; y las cues y escenas ya grabadas siguen conteniendo referencias a la paleta. Sólo afectará a la programación subsiguiente.

17.7 Insertar, Mezclar y Remplazar

Al grabar o copiar una paleta, si la ubicación de destino ya tiene una paleta grabada, se te mostrarán las opciones de grabación que son Insertar, Mezclar o Remplazar.

Si estás moviendo una paleta, solo estará disponible la opción Insertar.

- **Insert:** crea una nueva paleta de destino. La nueva paleta será asignada a una nueva ubicación justo antes de la escogida, usando un número decimal si es necesario.
- **Merge:** incorpora la nueva información en la paleta de destino. Si en ambas paletas están los mismos parameters de los mismos aparatos, los nuevos valores remplazarán a los antiguos.
- **Replace:** sobreescribe la información de la paleta en la ubicación de destino.

Tip

Si sabes que estás grabando, copiando o moviendo una paleta a una ubicación ocupada, puedes preseleccionar Insertar, Mezclar o Remplazar en la Record Options Toolbar. Aparece tras pulsar las teclas Record, Copy o Move.

Capítulo 18: Programación Avanzada

18.1 Seleccionando Lo que Está en Escena

Puedes seleccionar los aparatos que están es escena usando la tecla Live. Se considera que los aparatos están en escena si su intensidad no es cero. Por ejemplo:

- Live Enter : selecciona todos los aparato que están en escena.

Puedes aplicar una **máscara** a la selección. Esto te permite seleccionar todos los aparatos que están en escena y que han sido asignados a un valor o paleta particular. Por ejemplo:

- Live @ **50** : selecciona los aparatos que estan en escena al 50%.
- Live @ **50** Thru **80** : selecciona aparatos que están en el escena entre el 50% y el 80%.
- Live @ **0** : selecciona los aparatos que están al 0%.

Usando una paleta como máscara:

- Live (Blue) : selecciona los aparatos que están en escena que están con el ajuste de paleta 'Blue'.

Puedes usar las teclas Live y / juntas para seleccionar aparatos que cumplen tanto que están en escena como que pertenecen a una selección de aparatos especificada:

- Live / **1** Thru **5** selecciona los aparatos que están en el rango del 1 al 5 y que además están en escena.
- Live / Group **1** selecciona de los aparatos del Grupo 1 los que están activos en escena.

Fíjate que en todos los ejemplos anteriores el uso de la tecla Live sólo se seleccionan aparatos; no se alteran valores del Programmer o editor.

18.2 Llevando Valores de Parameter Dentro del Programador

Algunas veces acabas realizando un aspecto final en escena o en una cue, escena o paleta que quieres reutilizar en futuras programaciones. Hay varias formas de llevar esos aparatos y valores de parameter al Programador o editor.

18.2.1 Suck

Puedes usar Suck para asignar parameters de aparatos a los valores que tienen actualmente en 'escena'. Esto no asigna parameters que están en su **valor por defecto**, o que pertenezcan a aparatos con valor de intensidad cero. Esto ayuda a asegurar que no tienes valores redundantes en las cues que creas, lo que puede causar problemas después bloqueando valores que deberían arrastrarse. El botón Suck se encuentra en la Main Toolbar.

Necesitas tener aparatos seleccionados antes de usar el comando Suck. Por ejemplo, si el Grupo 3 contiene Studio Color 575s 1 al 3:

- Group **3** Suck : asigna los aparatos en el Grupo 3 a sus valores actualmente en escena:

Output

Num	Intensity	Strobe	Position			Colour Mixing			
		Type	Pan	Tilt	Time	Cyan	Magenta	Yellow	Hue
Studio Color 575									
1	100%	open	23°	-8°		0%	0%	0%	
2	100%	open	20°	-34°		0%	0%	0%	
3	100%	open	16°	-38°		0%	0%	0%	
4	80%	open	56°	18°		0%	100%	100%	
5	80%	open	69°	28°		0%	100%	100%	
6	0%	open	0°	0°		0%	0%	0%	

Programmer

Num	Intensity	Strobe	Position		Colour Mixing				
		Type	Pan	Tilt	Cyan	Magenta	Yellow	Hue	Satura
Studio Color 575									
1	100%		23°	-8°					
2	100%		20°	-34°					
3	100%		16°	-38°					

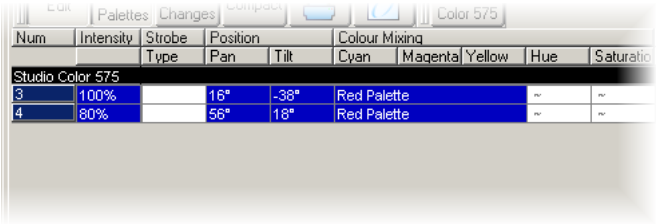
De forma similar, puedes aplicar esto a las paletas, escenas y cues, usando la tecla Live para traer a los aparatos sus valores de parameter que están en escena:

- Live (Red Palette), Suck : los aparatos en escena asignados la Paleta Red se traen la Programador:

Output

Num	Intensity	Strobe	Position			Colour Mixing			
		Type	Pan	Tilt	Time	Cyan	Magenta	Yellow	Hue
Studio Color 575									
1	100%	open	23°	-8°		20%	15%	0%	
2	100%	open	20°	-34°		20%	15%	0%	
3	100%	open	16°	-38°		Red Palette			
4	80%	open	56°	18°		Red Palette			
5	80%	open	69°	28°		20%	100%	58%	
6	0%	open	0°	0°		0%	0%	0%	

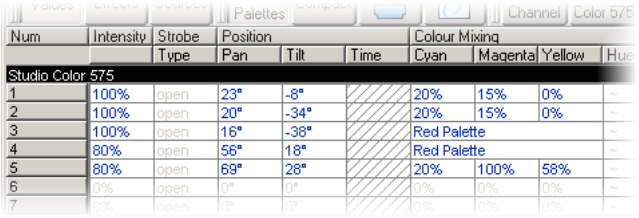
Programmer



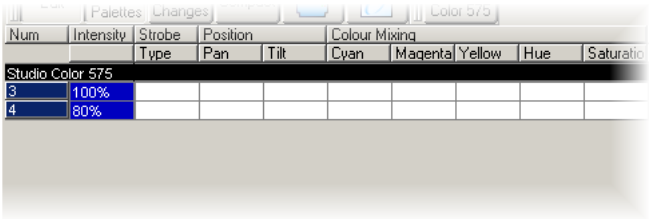
O puedes usar una máscara para traer un valor de parameter type particular de una paleta específica que está en escena. Por ejemplo, para traer los valores de intensidad de la (Paleta Red) al editor:

- Live (Paleta Red), Intensity Suck : los valores de intensidad de los aparatos en escena asignados a la Paleta Red se traerán al programador:

Output



Programmer



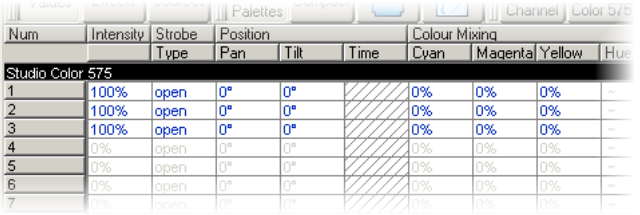
18.2.2 Usando Live y Touch

Usando Live y Touch juntos se tocan todos los parameters que pertenecen a los aparatos que no tienen intensidad cero en escena, incluiendo los parameters que tienen el valor por defecto. Esto es similar a suck, excepto que se traerán *todos* los valores al Programmer o editor, incluiendo aquellos que están en su valor por defecto. El botón Touch está ubicado en la Main Toolbar.

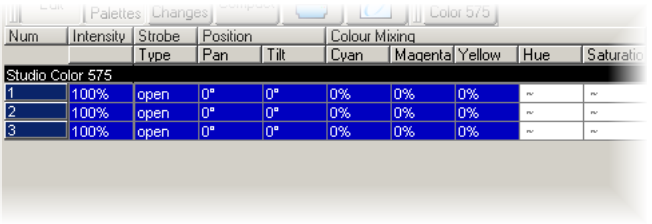
Por ejemplo, si los Studio Color 575s 1 al 3 están en salida con intensidad de 100%:

- Live Touch : trae todos los parameters de los Studio Color 575s 1 al 3 al Programmer, no solo los valores de intensidad (como se haría con suck):

Output



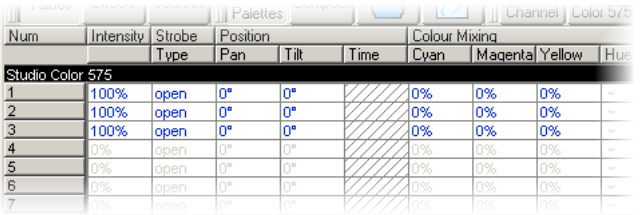
Programmer



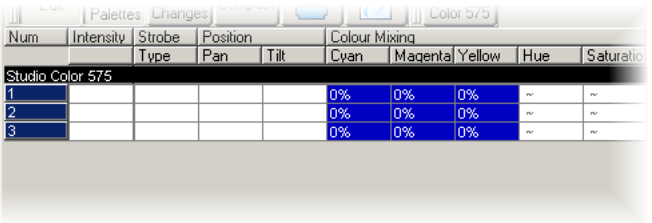
Puedes seleccionar los parameter types para usar con Touch:

- Live Colour Touch : sólo a los parameters de color se les aplica la función Touched:

Output



Programmer



18.2.3 Usando Copy para Llevar Valores al Editor

Puedes traer valores de parameter de una paleta, escena o cue al editor al igual que al Programmer usando Copy:

- Cue **1** Copy, Enter : copia el contenido de la Cue 1 del cuelist actual en el editor actual.

Puedes escojer que aparatos o parameter types se copian en el Programador. Por ejemplo:

- Cue **1** Position Copy, Enter : copia solo los valores de posición de la Cue 1 en el editor actual.

18.3 Highlight y Lowlight

Pulsando la tecla Highlight se ajustan temporalmente los aparatos seleccionados a 'open white (abierto en blanco)', con la intensidad al máximoy todos los demás parameters a sus valores por defecto. Esta función puede ser útil cuando quieres ver el haz de un aparato en un escenario encendido, por ejemplo cuando quieres asignar un punto de enfoque. Highlight sólo cambio los valores de parameter en la salida, no en la cue actual o en el Programador o editor, y highlight tiene la máxima prioridad cuando la mesa determina el valor de salida del parameter.

Highlight se mantendrá activo hasta que pulses la tecla Highlight de nuevo, y puedes usar las teclas Next y Back para desplazar la función highlight entre cada aparato de la sección actual.

Puedes relajar cada parameter del highlight ajustando su valor en el Programador o editor, dejandote modificar parameters mientras se mantiene el haz del aparato tan visible como sea posible. Por ejemplo, supon que tienes un Studio Spot 575 iluminando sutilmente una parte del escenario ajustado en un gobo azul oscuro disperso, usando suavemente el parameter frost y con el iris controlando el tamaño del haz. La pieza del set a la que apuntaba el Studio Spot se ha movido, y necesitas reenfocarlo manteniendo el resto del estado de la iluminación en escena para que todo quede como antes. Para hacer esto, usa Highlight:

1. Selecciona el Studio Spot en el Programador.
2. Pulsa la tecla Highlight. El Studio Spot retendra su posición en el escenario, pero la intensidad irá al maximo, el color a blanco, el gobo y el frost se abrirán, y el iris al 100%, asi podrás ver el haz claramente en el escenario encendido.
3. Ajusta los parameters pan y tilt para posicionar el Studio Spot adecuadamente.
4. Ajusta el parameter iris para dar corregir el tamaño del haz.
5. Pulsa la tecla Highlight de nuevo para relajar de la función Highligh los parameters de color, gobo y frost y que retornen a sus valores originalmente programados. Los valores para Pan, Tilt e iris retendrán sus nuevos valores en el Programador.
6. Pulsa Update y OK para grabar los cambios en la cue apropiada; ver *Auto Update (Auto Actulizar) (p.194)*.

18.3.1 Personalizando Highlight

Por defecto, highlight lleva al máximo la intensidad, con todos los colores y parameters de haz a sus valores por defecto. Sin embargo, puedes usar una paleta para asignar los valores de Highliht para cada parameter de cada aparato. Esto puede ser útil pues los valores por defecto de highlight para algunos parameters pueden no ser los que tú quieres; por ejemplo, puedes preferir dejar los ajustes de zoom, focus e iris sin alteración por Highlight para que puedas ver el tamaño de haz y enfoque programados.

Para asignar una paleta pre-existente como paleta de highlight, pulsa botón derecho en el directorio de paleta y selecciónala como la paleta highlight. La paleta highlight se indica por el icono en la ventana de directorio de paletas.

Tip

Puedes usar una máscara cuando creas la paleta highlight para asegurarte de que todos los parameter types requeridos se incluyen; ver *Grabando con Máscara Especificada (p.183)*.

18.3.2 Lowlight

Por defecto, los parameters de los aparatos no seleccionados cuando se usa highlight se mantienen con sus valores de salida actuales. Puedes personalizar los valores de salida de estos parameters durante el highlight creando una paleta lowlight. Por ejemplo, puedes crear una paleta lowlight que ajuste la intensidad de todos los aparatos al 30%, para dar al aparato que esta en highlight mayor contraste.

Fijate que el lowlight sólo afecta a valores de parameter de los aparatos no seleccionados en el editor actual. Los valores de Parameter que se generan desde los playbacks no se verán afectados.

Para asignar una paleta pre-existente como la paleta lowlight, pulsa con el botón derecho en directorio de paletas y selecciónala como la paleta lowlight. La Paleta lowlight se indica por el icono en la ventana de directorio de paleta.

Tip

Puedes usar máscaras al crear la paleta lowlight para asegurarte de que todos los parameter types requeridos se incluyan; ver *Grabando con Máscara Especificada (p.183)*.

18.4 Auto Update (Auto Actulizar)

Cuando estás programando un show complejo, el aspecto del escenario puede haber sido creado desde una listas de cues y escenas de varios masters. Puedes cambiar el aspecto asignando valores de parameter de aparatos en el Programador, pero es dificil saber qué cue o escena está contribuyendo con valores al total en escena. La funcíon Auto Update de la Wholehog III automáticamente sugiere automáticamente la cue, pa-

leta y escena apropiada en la que mezclar los cambios, permitiendote escoger como se realiza la actualización.

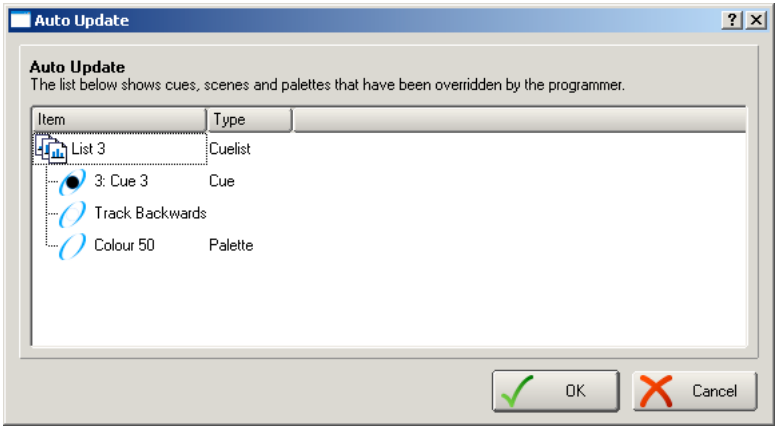


Figura 18.1. La ventana Auto Update

Cuando hayas finalizado de editar en el Programmer puedes mezclar los valores de parameter en las cues actualmente en reproducción, paletas y escenas pulsando la tecla Update. Se abrirá la ventana Auto Update, mostrando las listas de cues, cues, paletas y escenas que están contribuyendo a aspecto de la escena para que pudedas escoger cuál quieres actualizar

Para listas de cues, tienes varias opciones:

- Bién actulizar la cue en la lista de cues, o seguir la programación hacia atrás para que los nuevos valores se mezclen en la última con valor físico para ese parameter; ver *Valores Tracking Backwards (Arrastrados desde atrás) al grabar (p.208)*.
- Si tienes programación existente que se refiere a una paleta, puedes escoger actualizar la paleta en lugar de añadir nuevos valores de parameter a la cue. En ese caso, estas actualizaciones se realizarán primero, y cualquier cosa que quede en el Programador después de esto se usará para actualizar la cue seleccionada o Retornar Atrás (Track Backwards).

Para escenas, tienes la opción de mezclar la programación en la escena, o en las paletas a las que se referencia en esa escena.

Una vez que hayas escogido tus opciones, pulsa OK para realizar la actulización. Fíjate que los valores de parameter se mantienen en el Programmer.

Tip

Si no hay reproducción en el escenario cuando pulsas Update, no aparecerá la ventana Auto Update y la pulsación de la tecla Update se ignora.

Cuando pulsas la tecla Update, también aparecerá la Update Toolbar; ver *Figura 18.2, "La Update Toolbar"*. Esto te permite seleccionar qué parameter types se actualizarán, cuando los cambios se arrastrarán, y cuando se permitirán las referencias al actulizar las paletas. Ver *Grabando con Máscara Especificada (p.183)*, *Deteniendo Valores de Tracking Forward (Arrastrados hacia adelante) (p.209)* y *Paletas Referenciadas (p.185)*.

Figura 18.2. La Update Toolbar

18.5 Editando Discretamente

Esto suele ser útil para realizar cambios a valores de parameter discretamente, o sin que aparezcan en el escenario en absoluto; durante un descanso o el espectáculo por ejemplo. Para hacer esto, usa las funciones Fade Changes y Blind de la Wholehog III.

18.5.1 Cambios de Fundido (Fade)

Si seleccionas el botón de Fade Changes en una ventana editor, cualquier cambio que realices aparecerá en escena sobre los ajustes de tiempos actuales para los parámetros cambiados. Por ejemplo, si tienes un valor de intensidad en el Programmer con un tiempo de fundido de diez segundos, y seleccionas todos los aparatos y pulsas @ **0** Enter, todos los aparatos fundirán en 0 en lugar de en 10 segundos. Esto es muy útil para realizar cambios en tiempo real durante la ejecución.

Parameters que no tienen valores de tiempo en el Programmer fundirán siguiendo el tiempo por defecto, que puedes asignar en el panel de Default Timing de la ventana de User Preferences:

- Setup → Preferences → Default Timing

Pulsa el botón Fade Changes de nuevo para rehacer la aparición de los valores de parameter en la salida instantáneamente.

Para ver y asignar valores de tiempos para los parameters, ver *Tiempos de Parameter Individuales (p.221)*.

18.5.2 Blind

El modo Ciego (Blind) permite continuar programando y editando cues, grupos, paletas y escenas sin que haya cambios de valores de parameter de aparatos en escena. La tecla Blind está localizada sobre Trackball; cuando se está en modo blind, la tecla Blind se ilumina.

Fíjate que cuando desactivas el modo blind todos los valores de parameter que has cambiado en el Programador o editor aparecerán instantáneamente en escena.

Para salir del modo blind de forma más agraciada, mantén pulsada la tecla Pig y pulsa Blind; parameters fundirán a sus nuevos valores en el tiempo de fundido asignado o por defecto. Alternativamente, selecciona Fade Changes en el editor que estás usando principalmente para activar y desactivar el modo blind.

Tip

Usando Pig + Blind en la Wholehog III es equivalente a usar la tecla Try Cue en la Wholehog II.

Usando Blind al Editar

Al editar una cue o escena que está actualmente en escena, pulsando el botón Edit en la ventana editor se seleccionará automáticamente el modo Blind por defecto. Puedes sobreescribir el estado por defecto con otras dos opciones del modo Blind:

- **Through:** La tecla Blind parpadéa. Púlsala repetídamente para cambiar entre los cambios hechos y los valores originales en el escenario.
- **Asserted:** Cualquier edición será visible en directo en el escenario.

Para cambiar el Estado de Blind por Defecto:

1. Setup → Preferences → Programming
2. Selecciona el estado deseado del menú desplegable, y pulsa OK.

18.6 Parking (Aparcando)

Algunas veces es útil bloquear ciertos valores de parameter de aparatos independientemente de la programación, reproducción y el Grand Master. Por ejemplo, puedes querer bloquear un valor de dimer particular en un cierto nivel como luz de trabajo, o apuntar un aparato para dar luz para mantenimiento durante un descanso o durante el progreso de programación. Aparcar (Park) también es útil marcar un aparato que funciona mal, se puede bloquear su pan y tilt para que no haga ruido al intentar moverse durante el show.

Aparcando se mantienen los parameters de los aparatos en escena, pero aún te permite editar los datos en el Programador o en otros editores.

Para aparcer valores de parameter de aparatos:

1. Fixture **1** @ **50** : Selecciona los aparatos y asigna los parameter(s) que quieres aparcar.
2. More → Park : Selecciona Park de las opciones More de la Main Toolbar.

Para des-aparcar aparatos, selecciona los aparatos, da cualquier valor para los parameters aparcados, y mantén pulsada la tecla Pig mientras pulsas Park.

Ambos comandos, park y unpark aceptan una máscara de parameter en la línea de comandos, por ejemplo:

- Position Park : aparcará sólo los parameters de posición de los aparatos seleccionados.

18.6.1 Viendo y Editando lo que está Aparcado

Puedes ver qué aparatos tienen parameters aparcados en la ventana Fixture y en la ventana de Output, y puedes ver y editar los parameters aparcados en la ventana Parked Output.

La ventana Fixture

Para ver qué aparatos tienen parameters aparcados en la ventana Fixture:

- Open + Fixture : abre la ventana Fixture; ver *Figura 18.3, "La columna Parked de la ventana Fixture"*.

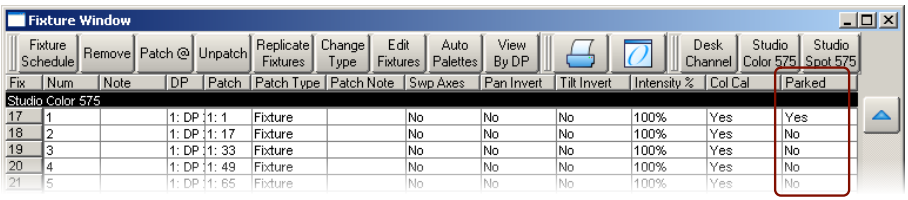
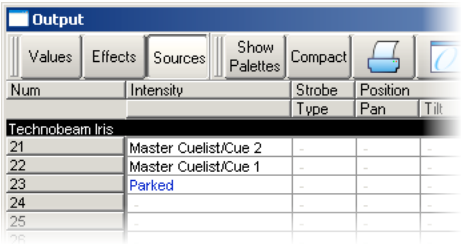


Figura 18.3. La columna Parked de la ventana Fixture

La ventana Output

Los parameters aparcados se muestran en la ventana de Output por el texto azul 'Parked':



La ventana Parked Output

Puedes ver y modificar la configuración de aparque de los aparatos en la ventana Parked Output; ver *Figura 18.4, "La ventana Parked Output"*. Para abrir la ventana Parked Output:

- Open + Parked : el botón Parked está en la barra de herramientas que aparece cuando pulsas la tecla Open.

En esta ventana puedes editar valores de parameter values del mismo modo que en cualquier otro editor. Puedes noquear aparatos o valores de parameter para hacer que queden aparcados, o añadir o midificar valores de parameter para aparcarlos.

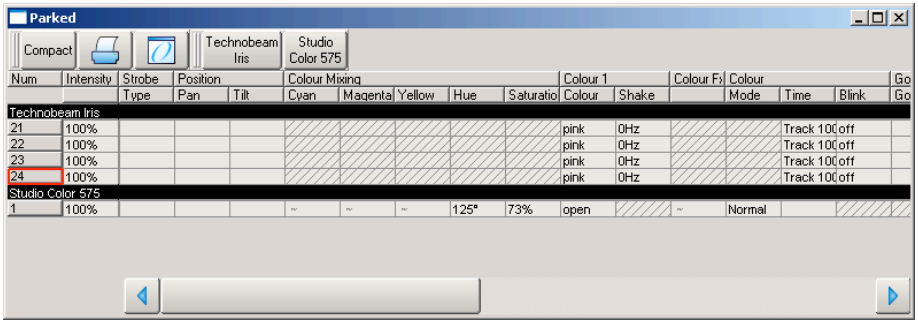


Figura 18.4. La ventana Parked Output

Capítulo 19: Trabajando con Cues

A cada cue creada en la Wholehog III se le da un número y se le asigna a una lista de cues. Un número de cue es específico a la lista de cues actuál, no a la mesa al completo, así que puede haber una Cue 1 para la Cuelist 1, 2 y 3. Para más información sobre las listas de cue o cuelists, ver *Trabajando con Cuelists (p.233)*.

Puedes referirte a una cue bien por su cuelist o por el master en el que está actualmente:

- List **1** Cue **2** : se refiere a la Cue 2 de la Cuelist 1.
- Alternativamente, puedes usar la tecla / : List **1** / **2**
- Cue **1** / **2** : se refiere a la Cue 2 en el Master 1.
- Cue **1** : si no especificas una cuelist o un master, se asume el master escogido (choose) actualmente.

19.1 Grabando una Cue

Para grabar un aspecto del escenario creado en el Programmer o editor como una cue en una cuelist, necesitas especificar una cuelist y un número de cue para grabarlo en él. Si la cuelist no existe aún, la Wholehog III la creará automáticamente.

Por ejemplo, para grabar la Cue 4 en la Cuelist 2:

- Record List **2** Cue **4** Enter

19.1.1 Grabando a una Cuelist en un Master

Puedes escoger un master en lugar de una lista de cues al grabar una cue. Esto grabará la cue en la lista de cues que está alojada en el master escogido, o crea una lista de cues si no existe. Por ejemplo:

1. Pulsa la tecla Choose sobre el Master número 10. La tecla Choose se encenderá para indicar que el Master 10 es el master escogido.
2. Record **1** Enter : graba la Cue 1 en la lista de Cues alojada en el Master 10, creándola si es necesario.

Para grabar más cues:

- Record **1 . 5** Enter : inserta una nueva cue numerada como 1.5 en la cuelist en el master escogido actualmente.
- Record Enter : añade la cue al final de la lista de cues alojada en el master escogido actualmente.

- Record Choose : añade la cue al final de la lista de cues del master seleccionado. Esto permite al master actual mantenerse como escogido mientras grabas cues en otros masters.

19.1.2 El Contenido del Programmer después de Grabar una Cue

Cuando grabas una cue, los valores se mantienen en el Programmer, pero el color de fondo cambia de azul a gris. Esto indica que los valores de parameter en el Programmer no serán **tocados**, y así están disponible para la grabación en otra cuelist, pero no en la misma cuelist. Puedes mantener los valores en el Programmer para actuar como la base para la siguiente cue en la misma lista, pero debido al tracking, sólo los valores de parameter *cambiados*; serán grabados. Para hechar un vistazo sobre tracking, ver *Tracking (p.6)*.

19.1.3 Insertar, Mezclar y Remplazar

Al grabar, copiar o mover una cue, si la ubicación de destino ya tiene una cue grabada en ella, se te pedirá que escojas entre las opciones de grabación Insertar, Mezclar o Remplazar:

- **Insert:** crea una nueva cue de destino. La nueva cue será asignada a una ubicación libre bajo la escogida, usando un punto numérico si es necesario.
- **Merge:** Incorpora la nueva información en la cue de destino. Si el mismo aparato y parameters están en ambas cues, los nuevos valores tienen prioridad al mezclarse.
- **Replace:** Sobreescribe la información de la cue de destino.

Si estás copiando una cue, estarán disponibles las tres opciones. Si estás moviendo una cue, sólo estará disponible la opción Insertar.

Tip

Si sabes que estás grabando, copiando o moviendo una cue a un destino existente, puedes pre-seleccionar Insertar, Mezclar o Remplazar de la Record Options Toolbar. Esto aparece después de pulsar las teclas Record, Copy o Move.

19.1.4 Numerando Cues

Si ignoras el número de cue al grabar las cues, la Wholehog III le dara a la cue el siguiente número entero de la lista. Si especificas un número de cue, puedes usar números de hasta cinco digitos antes del punto decimal y cuatro después del punto; por ejemplo: **`11111.1111`**. Esto puede ser muy útil para insertar cues entre otras grabadas previamente.

You can later renumber a complete cuelist; see *Renumerando Cues dentro de una Cuelist (p.206)*.

19.1.5 Nombrando Cues

Puedes dar a la cue un nombre que será mostrado en la ventana Cuelist y en la Playback Bar:

1. Open + Choose : abre la ventana Cuelist del master seleccionado.
2. Selecciona la celda de nombre de la cue.
3. Set **[name]** Enter : teclea el nombre.

Tip

Para nombrar una cue inmediatamente después de grabarla, pulsa la tecla Set. Esto abrirá la ventana de Quickname. Introduce el nombre de cue y selecciona OK.

19.2 Opciones de grabación

19.2.1 Grabando Sólo los Aparatos Seleccionados

Normalmente, al grabar una cue se graba el contenido total del Programmer o editor, pero puedes escoger grabar sólo los aparatos seleccionados actualmente. Por ejemplo:

1. Selecciona los Aparatos que quieres grabar.
2. Record, More : el botón More está en el Record Options Toolbar en la parte inferior de la pantalla derecha.
3. Selected : pulsa Selected en la Record Options Toolbar.
4. Choose : graba los aparatos seleccionados como una nueva cue en la lista de cues del master seleccionado.

19.2.2 Eliminando Aparatos y Valores de Parameter de Cues

Puedes eliminar el contenido del Programador o editor desde una cue grabada previamente. Por ejemplo, puedes tener que hacer cambios a una cue, y querrás que los cambios afecten a las cues subsiguientes (ver *Tracking (p.6)* para una explicación del tracking). Para eliminar valores de parameter:

1. Asegúrate de que los parameters que quieres eliminar estan en el Programmer. Los valores parameter no son importantes, sólo los parameters tienen valores.
2. Record, Remove : el botón Remove está en la Record Options Toolbar en la parte inferior de la pantalla inferior derecha.
3. Cue **5**, Enter : elimina los valores de parameter seleccionados de la Cue 5.

Para eliminar un aparato por completo asegúrate de que todos los parameters están seleccionados. Puedes hacer esto seleccionando los aparatos y pulsando el botón Touch en la Main Toolbar.

19.3 Borrando Cues

Para borrar una cue:

1. Cue **1** Delete : borra la Cue 1 en la lista de cues actualmente escogida.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

Or:

1. List **1** Cue **1** Delete : borra la cue 1 en la cuelist 1.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación de la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la confirmación iendo a Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

Puedes borrar un rango de cues:

1. List **1** Cue **1** Thru **4** Delete : borra las Cues 1 a la 4 de la Cuelist 1.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

Tip

Para borrar una cue 'sólo cue', de forma que los cambios causados por el borrado de la cue no se arrastren a las siguientes cues, ver *Deteniendo Cambios del Tracking Forward (Arrastre hacia adelante) al Borrar una Cue (p.210)*.

19.4 Copiando y Moviendo Cues

Tip

Copiar o movier cues afecta sólo a los valores físicos; la cue que quieres copiar/mover también contiene valores arrastrados (tracking) que crean el estado actual del escenario. Si quieres copiar este aspecto en lugar de

sólo los cambios realizados por la cue acutal, usa Copy y Move con State; ver *Usando State (Estado), p.212*.

19.4.1 Copiando Cues

Para hacer una copia de una cue en la misma lista de cue:

1. Asegúrate de que la lista de cues en la que quieres trabajar está en el master escogido actualmente.
2. Cue **1** Copy Cue **2** Enter : copia el contenido de la Cue 1 a la Cue 2.

Para copiar en una lista de cues distinta de la escogida, o para copiar entre cuelists, especifica la lista de cues con la tecla List. Por ejemplo:

- List **1** Cue **1** Copy List **2** Cue **2** Enter : copia el contenido de la Cue 1 de la Cuelist 1 a la Cue 2 de la Cuelist 2.

Para copiar un rango de cues:

- List **1** Cue **1** Thru **4** Copy List **2** Cue **2** Enter : copia el contenido de las cues 1 a la 4 de la Cuelist 1 a la Cuelist 2, comenzando en la Cue 2.

Si la(s) cue(s) de destino ya existen, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.202)*.

19.4.2 Moviendo Cues

Para mover una cue a una nueva localización:

- Cue **1** Move Cue **2** Enter : mueve la cue de la 1 a la Cue 2, efectivamente eliminando la Cue 1.

De forma similar, para mover entre listas de cue:

- List **1** Cue **1** Move List **2** Cue **2** Enter : mueve la Cue 1 de la Cuelist 1 a la Cue 2 de la Cuelist 2, efectivamente eliminando la Cue 1 de la Cuelist 1.

Para mover un rango de cues:

- List **1** Cue **1** Thru **4** Move List **2** Cue **2** Enter : mueve las Cues 1 a la 4 de la Cuelist 1 a la Cuelist 2, comenzando en la Cue 2.

Si la(s) cue(s) ya existe, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.202)*.

19.5 Renumerando Cues dentro de una Cuelist

Si tu lista de cues tiene muchas cues con decimales (1.2, 1.5, 2.5, etc.) o si las cues han sido borradas, puedes querer renumerar las cues para que todas tengan números enteros. Puedes renumerar listas de cue usando el botón Renumber; pulsa More en la Main Toolbar:

- Renumber, Choose : renumera las cues en la cuelist en el master seleccionado, comenzando en el 1 e incrementando de 1 en 1.
- List **1** Cue **3** Thru Renumber, Enter : renumera todas las cues desde la Cue 3 hacia arriba en la Cuelist 1, iniciando desde la Cue 3 e incrementando de 1 en 1.
- List **1** Cue **3** Thru **10** Renumber, Enter : renumera las Cues 3 a la 10 de la Cuelist 1, comenzando en la Cue 3, finalizando en la Cue 10, con otros números de cues igualmente espaciados entre sí.

Alternativamente, puedes especificar el rango de nuevos números que se le van a dar:

- List **1** Cue **3** Renumber **5**, Enter : renumera la cue 3 como cue 5, en la cuelist 1.
- List **1** Cue **3** Thru **10** Renumber **20**, Enter : renumera de la cue 3 hasta la 10, en la cuelist 1, con los nuevos números comenzando en el 20. El resto de los nuevos números tendrán el mismo orden y espaciado que antes.
- List **1** Cue **3** Thru **10** Renumber **20** Thru **30**, Enter : renumera las cues desde la 3 hasta la 10 en la cuelist 1, comenzando en la 20, finalizando en la 30 con otros números de cue equivalentemente espaciados entre sí.

Fíjate que renumerar no mueve cues dentro de una cuelist; si quieres renumerar la Cue 5 como Cue 3, tendrás un mensaje de error. Deberás usar Move para este propósito; ver *Copiando y Moviendo Cues (p.204)*.

Important

El uso de Renumber afectará el número de columna y entradas numéricas en la columna Name. También, renumerar no reescribirá macros y links que se refieran a cues renumeradas; necesitarás actualizarlos manualmente.

19.6 Editando Contenidos de una Cue

Puedes editar el contenido de una cue en una ventana editor: ver *Figura 19.1, "La ventana Cue Editor"*. Para abrir la cue actual del master escogido:

- Cue, Open

O:

- Cue, Cue

Para abrir una cue específica en una cuelist específica, por ejemplo Cue 2 de la Cuelist 1:

1. Open + List : abre la ventana Cuelist Directory.
2. Open + (Cuelist 1) : abre la ventana Cuelist para la Cuelist 1.
3. Open + (Cue 2) : abre elCue Editor para la Cue 2.

Alternativamente, usando la línea de comandos:

- List **1** Cue **2** Open

También puedes previsualizar el contenido de una cue usando View Cue en la ventana Cuelist; sin embargo, necesitarás pulsar el botón Edit en la ventana Cue Editor para seleccionar ésta como el editor actual para realizar cualquier cambio.

Si la cue a editar está en escena, seleccionando Edit se activará el modo ciego (blind) hasta que se actualicen los cambios, o Edit sea deseleccionada, ver *Blind (p.196)*. Puedes dejar el modo de todas formas pulsando la tecla Blind.

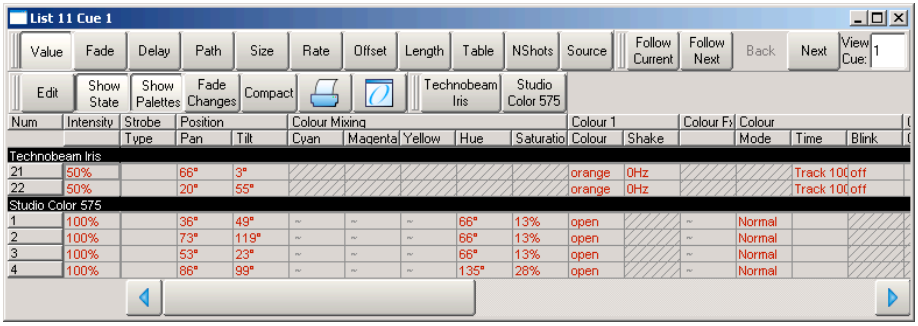


Figura 19.1. La ventana Cue Editor

Dentro del editor, puedes asignar parameters de aparatos y tiempos del mismo modo que en el Programador. Ver *Seleccionando Aparatos, Modificando Parameters (p.143)*. Una vez hayas realizado cambios asegúrate de pulsar la tecla Update para salvarlos, el Cue Editor se cerrará entonces automáticamente.

19.6.1 Viendo Diferentes Cues en el Editor

Como añadido a las funciones usuales disponibles en todos los editores, descritos en *Funcionando con Editores (p.100)*, la ventana Cue Editor tiene controles que permiten seleccionar qué cue se muestra:

- **Next y Back (Siguiente y Anterior):** Los botones Next y Back te permiten pasar fácilmente entre las cues de la lista de cues para verlas o editarlas.
- **Ver Cue:** Puedes saltar a otra cue tecleando su número en la casilla View Cue y pulsando la tecla Enter.
- **Seguir Actual:** Si seleccionas el botón Follow Current, la ventana Cue Editor siempre mostrará la cue actual cuando la lista de cues se reproduce. Si usas Next, Back o View Cue para ver otra cue, o si editas la cue actual, entonces Follow Current estará desactivado.
- **Seguir Siguiente:** Es similar a Seguir Actual, excepto que la siguiente cue se muestra en lugar de la actual. Cuando se reproduce la última cue, se muestra la primera cue de la lista de cues.

Tip

Al igual que los botones en la ventana Cue Editor, también puedes desplazarte entre las cues usando las teclas Next y Back manteniendo pulsada la tecla Cue.

19.7 Trabajando con el Tracking

La Wholehog III es una mesa tracking, lo que la da algunas habilidades muy potentes. El Tracking puede también añadir complejidad extra, pero la Wholehog III tiene varias funciones que hacen el trabajo con el tracking más llevadero. Para una discusión detallada sobre el tracking, ver *Tracking (p.6)*.

19.7.1 Valores Tracking Backwards (Arrastrados desde atrás) al grabar

Puedes usar la función Track Backwards al grabar una cue para asignar valores de parameter a la última cue en la que aparecen, en lugar de ser grabados en la cue. Por ejemplo, supon que tienes una serie de cues con valores de intensidad para tres aparatos:

Aparato:	1	2	3
Cue 1	50	50	50
Cue 2	60	60	
Cue 3	70		

Si asignas los tres aparatos al 100% y grabas una mezcla en la Cue 3 (ver *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.202)* para grabar con mezcla), tendrás estos valores:

Aparato:	1	2	3
Cue 1	50	50	50
Cue 2	60	60	
Cue 3	100	100	100

Sin embargo, si haces lo mismo con Track Backwards, tendrías:

Aparato:	1	2	3
Cue 1	50	50	100
Cue 2	60	100	
Cue 3	100		

El valor de 100% se ha aplicado a la última cue que tenía valor en el parameter intensidad.

Si haces Track Backwards con un parameter que no ha tenido ningún valor desde el inicio de la cuelist, el valor se añadirá a la primera cue en la cuelist.

Para grabar una cue con Track Backwards, selecciona el botón Backwards en la Record Options Toolbar que aparece tras pulsar la tecla Record:

1. Fixture **1** Thru **3** @ **100** Enter.
2. Record Cue **3**
3. Selecciona Track Backwards en la Record Options Toolbar.
4. Enter

Tip

También puedes usar Track Backwards cuando actualizas cues usando Auto Update; ver *Auto Update (Auto Actulizar) (p.194)*.

19.7.2 Deteniendo Valores de Tracking Forward (Arrastrados hacia adelante)

Cuando insertas una nueva cue en una cuelist, o mezclas cambios en una cue existente, los nuevos valores se arrastrarán hacia adelante en las siguientes cues en la cuelist. Por ejemplo, tu cuelist tiene las Cues 1 a la 4, y la Cue 1 tiene el Aparato 1 programado al 30%, de modo que se arrastrará a las siguientes cues:

Aparatos:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 3			50
Cue 4		40	

Ahora insertas la Cue 2.5 con el Aparato 1 al 100%. Puesto que las cues 3 y 4 no cambian la intensidad para el Aparato 1, se mantendrá al 100% para el resto de la cuelist:

Aparatos:	**1**	**2**	**3**
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 2.5	100		
Cue 3			50
Cue 4		40	

Puedes querer grabar la nueva cue para que los valores de parameter en la nueva cue retornen a sus valores originales en la siguiente cue (para que la cue insertada no cambie el aspecto original debido al tracking):

Aparatos:	**1**	**2**	**3**
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 2.5	100		
Cue 3	30		50
Cue 4		40	

La mesa Wholehog III te permite grabar una cue entre otras sin destruir los valores de tracking. Para hacer esto, graba la cue insertada sin tracking forwards deseleccionando el botón Forward en la Record Options Toolbar que aparece tras pulsar la tecla Record. Por ejemplo:

1. Pulsa la tecla Record.
2. Deselecciona Forward en la Record Options Toolbar.
3. Cue **2.5** Enter : inserta la Cue 2.5 en la cuelist del master escogido actualmente.

Esto está referido algunas veces como la grabación de 'sólo cue' puesto que los cambios sólo afectan a la cue grabada y no se arrastran a las cues sub-siguientes. Date cuenta que sólo desactivas el tracking forwards cuando insertas una nueva cue en una lista de cues o cuando mezclas valores en una cue, no cuando añades nuevas cues al final de una lista de cues.

19.7.3 Deteniendo Cambios del Tracking Forward (Arrastre hacia adelante) al Borrar una Cue

Cuando borras una cue, esto puede tener consecuencias inesperadas en las cues posteriores de la lista de cues si se borra una cue que contiene valores de parameter que se van arrastrando para contribuir al estado de las cues posteriores. Por ejemplo, tienes las siguientes cues:

Aparato:	**1**	**2**	**3**
Cue 1	30	50	100
Cue 2	100	80	60
Cue 3			50
Cue 4		40	

Si borras ahora la Cue 2, el Aparato 1 arrastrará de la Cue 1 hasta las Cues 3 y 4 al 30%, en lugar de ir al esperado 100% en las Cues 3 y 4:

Aparato:	**1**	**2**	**3**
Cue 1	30	50	100
Cue 3			50
Cue 4		40	

Puedes prevenir que esto suceda borrando la cue 'cue only (sólo cue)' que añade cualquier valor que previamente se haya arrastrado de la cue borrada a la siguiente cue:

Aparatos:	**1**	**2**	**3**
Cue 1	30	50	100
Cue 3	100	80	50
Cue 4		40	

Para borrar una cue sin arrastrar los cambios hacia adelante:

1. List **1** Cue **3** : selecciona la cue a ser borrada.
2. Pulsa y mantén pulsada la tecla Delete. Aparecerá la Record Options Toolbar.
3. Deselecciona Forward de la Record Options Toolbar.
4. Relaja la tecla Delete.

19.7.4 Bloqueando Cues

Important

La columna Blocking de la ventana cuelist no está implementada actualmente. Es recomendable que tu crees los bloqueos de las cues manualmente. Está pensado que las versiones futuras de software permitan hacer cues bloqueadas automáticamente.

Bloqueando cues se prevee que los cambios hechos con anterioridad en la lista de cues se arrastren a las cues subsiguientes en la lista de cues. Ver *Cambios de Tracking a través (p.7)*.

Usando State (Estado)

Puedes crear bloqueo de cues usando el botón State en la Record Options Toolbar. Por ejemplo, supon que tienes las siguientes cues:

Aparatos:	**1**	**2**	**3**
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 3			50
Cue 4		40	

para convertir la 4 en una cue bloqueada, cópiala sobre sí mismo 'con state':

1. Cue **4** Copy State Cue **4** Enter : el botón State está en la Record Options Toolbar que aparece cuando pulsas Copy.
2. Selecciona Replace.

Los valores ahora serán:

Aparatos:	**1**	**2**	**3**
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 3			50
Cue 4	30	40	50

A causa del tracking, cuando copias una cue en otra ubicación solo copias los **valores físicos**, de modo que no creas una nueva cue que actualmente represente el aspecto del escenario consegido al ejecutar la cue original.

Para copiar ambos valores físicos y arrastrados, puedes usar Copy y State:

- List **1** Cue **5** Copy State List **2** Cue **1** Enter : crea una nueva cue en la Cuelist 2 que es el estado de la Cue 5 en la Cuelist 1.

19.7.5 Desbloqueando (Unblocking)

La función Unblocking elimina valores fisicos redundantes de parameter. Un valor de parameter es redundante en una cue si tiene el mismo valor para ese parameter en la cue previa de la misma cuelist. Por ejemplo:

Canal:	**1**	**2**	**3**	**4**
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50		100	
Cue 3	50	100	100	50

En esta cuelist, los valores para los channels 1, 3 y 4 son redundantes en la cue 3. Tras realizar el unblocking, los valores en la lista de cues será:

Canal:	**1**	**2**	**3**	**4**
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50		100	
Cue 3		100		

Para hacer unblock en cues, usa el botón Unblock en la Main Toolbar:

- Cue **3** Unblock, Enter : unblock cue 3 en el master escogido actualmente.
- List **1** Cue **3** Unblock, Enter : unblock cue 3 de la cuelist 1.
- Cue **1** Thru **10** Colour Unblock, Enter : unblock sólo los parameters de color en cues desde la 1 a la 10 de la cuelist en el master actualmente escogido.
- List **1** Cue **3** Group **10** Colour Unblock, Enter : unblock sólo los parameters de color de los aparatos en el Grupo 3, en la cue 3 de la cuelist 1.

Para hacer unblock de una cuelists completa:

- List **1** Unblock, Enter

O en un master:

- Unblock Choose

Tip

Unblocking obvia las preferencias de parameter vinculados asignados en Setup → Preferences → Programming. Por ejemplo, si los parameters de posición no están separados y el Pan está bloqueado pero el Tilt no, el Pan no será desbloqueado. Para más información sobre funciones link, ver *Separando Parameters (p.167)*

Important

Unblocking eliminará los valores de parameter de las cues bloqueadas, de modo que cualquier cambio en las cues subsiguientes se arrastrará en toda la cuelist.

Capítulo 20: Trabajando con Tiempos de Cue y Ordenación

Puedes controlar tres aspectos sobre el tiempo de cues y la ordenación:

- La velocidad y manera en que sucede la transición de valores de parameter cuando se reproduce la cue. Ver *Trabajando con Tiempos de Fundido (p.216)*.
- Como se dispara la cue. Ver *Trabajando con Disparos de Cues (p.226)*.
- El orden en el que las cues se reproducen dentro de la lista de cues. Ver *Trabajando con Loops y Links (p.228)*.

Los diferentes tipos de valores de tiempos son:

- **Tiempo de Fundido (Fade):** El tiempo que tomam los parameters de los aparatos para cambiar desde sus valores iniciales hasta sus valores en la cue que se va a reproducir. Puedes asignar un tiempo de fundido simple para cada cue, o tener tiempos separados de fundido de entrada (fade-in) y fundido de salida (fade-out). El tiempo fade-in es el tiempo de fundido para los parameters pertenecientes a los aparatos que incrementan su intensidad, mientras que el fade-out es el tiempo de fundido para los parameters pertenecientes a los aparatos que disminuyen su intensidad.
- **Tiempo de Retardo (Delay):** El tiempo entre que la cue se dispara y que los valores de parameter comienzan a variar. Al igual que con los tiempos de fundido, puedes indicar un sólo tiempo de delay, o tener tiempos separados de delay de entrada y de delay de salida. El delay de entrada es el delay entre que la cue es disparada y los parameters pertenecientes a los aparatos que incrementan su intensidad comienzan a cambiar, mientras que el delay de salida es el retardo entre el disparo de la cue y el comienzo de la variación de los parameters pertenecientes a los aparatos que disminuyen su intensidad.
- **Path (Camino):** Como cambian los valores de los parameter durante el fundido. El camino o path más simple es la línea recta, o sea que los valores de los parameter cambian suave y regularmente durante todo el fundido, pero puedes usar paths para hacer que todos los cambios sucedan al principio del fundido, por ejemplo.

Los distintos tipos de valores de disparo son:

- **Tiempo de Espera (Wait):** El tiempo desde que la cue previa ha sido disparada hasta que la cue actual sea disparada.
- **Tiempo para Continuar (Follow-on):** El tiempo desde el final de la cue previa hasta que se dispare la cue actual.

- **Timecode:** Un valor específico de timecode en el que se disparará la cue; ver *Disparando Cues desde el Timecode (p.319)*.

Figura 20.1, "Tiempos de Cue" muestra como la mayor clase de tiempos y valores de disparos controlan la reproducción de las cues.

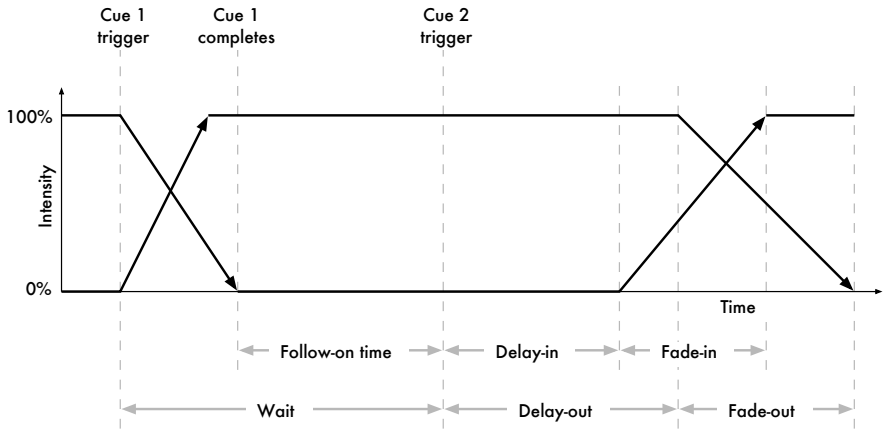


Figura 20.1. Tiempos de Cue

La Wholehog III te permite asignar tiempos a cada parameter de cada aparato en una cue, escena o paleta. A menudo, puede que quieras asignar el mismo valor a todos los parameter de aparatos; esto se describe en *Trabajando con Tiempos de Fundido (p.216)*. La asignación de tiempos a los parameters individuales se describe en *Tiempos de Parameter Individuales (p.221)*.

20.1 Trabajando con Tiempos de Fundido

Puedes asignar tiempos de **fade** y **delay**, y **paths**, a cues. Puedes asignar valores separados de fade, delay y path para la cue.

Las Cues que se graban sin asignar información de tiempos tomarán los tiempos definidos por defecto; estos pueden ajustarse en el panel Default Timing de la ventana User Preferences.

20.1.1 Tiempos de Fundido

Para grabar una cue con tiempo de fundido diferente del definido por defecto:

1. Crea el aspecto deseado para la cue en el Programador.

2. Fixture Enter : selecciona todos los aparatos actualmente en el Programmer.
3. Time **7** Enter : asigna un tiempo de fundido de 7 segundos.
4. Record Cue **1** Enter : graba la cue en el master escogido actualmente.

Para asignar tiempos mayores de 1 minuto, introduzca el número de minutos seguido del número de segundos:

- Time **140** Enter : selecciona un tiempo de fade de 1 minuto 40 segundos.

Para cambiar el tiempo de un cue ya grabada :

1. Cuelist **1** : selecciona la cuelist a menos que la cuelist o master deseado ya esté en el master escogido (choose).
2. Cue **2** Time **7** Enter : asigna un tiempo de fundido de 7 segundos.

Diferentes Tiempos de Fade-in y Fade-out

Puedes asignar diferentes tiempos de fundido de entrada y de fundido de salida (lo que se conoce como 'tiempo partido') usando la tecla /. Por ejemplo:

1. Crea el aspecto deseado para la cue en el Programador.
2. Fixture Enter : selecciona todos los aparatos actualmente en el Programmer.
3. Time **7** / **10** Enter : selecciona un tiempo de fade-in de 7 segundos, y de fade-out de 10 segundos.
4. Record : graba la cue en el master seleccionado actualmente.

Important

La definición de la Wholehog III de tiempos de fade-in y fade-out es diferente a la usada por algunas otras mesas. Algunas mesas usan tiempos de fundido de entrada y de salida sólo para los parameters de intensidad y tienen tiempos separados para todos los demás parameters; la Wholehog III tiene tiempos de fade-in y fade-out para cada parameter individual. Además, con alguans mesas el tiempo de fundido de salida o fade-out se aplica cuando la cue sale, es decir que el tiempo de fade-out de la cue 2 tiene efecto en el cambio de la cue 2 a la 3 en lugar de (como con Wholehog III) de la cue 1 a la cue 2.

Tiempo de Fundido con Máscaras

Puedes grabar tiempos de fundido con máscaras. Por ejemplo:

- Cue **1** Fixture **1 + 2** Colour Time **4** Enter : ajusta el tiempo de fundido para los valores de parameter de color del Aparato 1 y el Aparato 2 en la Cue 1.

Tip

Si quieres asignar tiempos individuales para varios aparatos o parameters de aparato, puedes editarlos en la ventana Cue Editor pulsando su botón Fade; ver *Tiempos de Parameter Individuales (p.221)*.

20.1.2 Tiempo de Retardo (Delay)

Puedes crear un retardo entre el disparo de la cue y el comienzo de los tiempos de fundido asignando un tiempo de Delay:

1. List **1** Open : abre la cuelist.
2. Selecciona la celda de Delay de la cue y pulsa Set.
3. **5**, Enter : introduce el tiempo de delay. Como con los tiempos de fundido puedes asignar tiempos de delay separados para la entrada y la salida de la cue, por ejemplo **3/5**.

Alternativamente, puedes usar la línea de comandos, pulsando la tecla Time dos veces para asignar el tiempo de delay:

- Cue **2** Time Time **5** Enter

Tip

Fijate que el tiempo de Delay no debe confundirse con el tiempo de Espera (Wait); ver *Trabajando con Disparos de Cues (p.226)*.

20.1.3 Paths

Los Paths determinan el modo en el que los valores de los parameter cambian durante una cue. Por ejemplo, con el path más sencillo (lineal), un parameter de intensidad va desde su valor de inicio a su valor final de modo regular durante la duración de la cue. Los paths disponibles se muestran en *Figura 20.2, "Tipos de Path"*.

Para seleccionar un path para una cue:

1. List **1** Open : abre la ventana Cuelist.
2. Selecciona la celda Path de la cue y pulsa Set. Se abrirá la ventana Crossfade Paths.
3. Selecciona el tipo de path requerido para la entrada y la salida de la cue.
4. Pulsa OK

Tip

La forma de los paths descrita anteriormente se aplica cuando la cue se fija (assert). Cuando se relaja, el path es efectivamente inverso. Por ejemplo, los atributos con path 'Start' cambian repentinamente con el Go de una

Path		Descripción
Default		Usa el path por defecto de la libreria de definición de aparatos. Generalmente es el Linear para los parameters contínuos y Start para los parameters slot.
Linear		Funde de forma regular durante la duración de la cue.
Start		Cambio repentino al principio de la cue.
End		Cambio repentino al final de la cue.
Over		Los parameters sobrepasan su destino a y retornan a él.
Under		Los parameters se mueven primero en dirección opuesta antes de ir a su destino.
Damped		Los parameters cambian más suavemente al principio y al final de la cue que en el centro.
Brake		Los parameters cambian más suavemente al final de la cue.
Accelerate		Los parameters cambian más suavemente al inicio de la cue.
Shake		Los parameters siguen un fundido caótico, de diente de sierra durante el curso de la cue.

Figura 20.2. Tipos de Path

cue, y saldrán repentinamente al final del todo de la relajación de la cue (se comporta como un path de tipo 'End').

20.1.4 Asignando Tiempos para las Cues en la Ventana Cuelist

Puedes editar los tiempos de fundido o retardo en la ventana de Cuelist. Asignando tiempos de fundido o retardo aquí se asignarán los nuevos valores a todos los parameters de todos los aparatos de la cue.

1. Open + Choose : abre la cuelist del master deseado.
2. Pulsa en la celda para el tiempo de fade o delay de la cue deseada, y pulsa Set.
3. Teclea el valor de tiempo, y pulsa Enter.

Cuando introduces un valor de tiempo, debe tener el formato:

[horas] h [minutos] m [segundos] s / [horas] h [minutos] m [segundos] s

Por ejemplo:

- **2s** : 2 segundos para los tiempos de entrada y salida.
- **2s/5s** : 2 segundos de entrada, 5 segundos de salida.
- **1m** : 1 minuto de tiempo de entrada y de salida.
- **1m10s** : 1 minuto y 10 segundos de tiempos de entrada y de salida.
- **1h10m30s/1h** : 1 hora, 10 minutos y 30 segundos de tiempo de entrada, y 1 hora de tiempo de salida.

Use los botones H, M y S que aparecen cuando editas las celdas de tiempo de fundido o retardo para introducir el texto H, M y S en la celda. Alternativamente, puedes utilizar el teclado externo.

Fijate que si introduces **140** el tiempo será 1 minuto 40 segundos, y no 140 segundos (2 minutos 20 segundos).

Para asignar paths directamente en la ventana Cuelist:

1. Pulsa en la celda Path de la cue deseada, y pulsa Set.
2. Escoge un path de la lista que aparece; ver *Figura 20.3, "Seleccionando un Path en la Ventana Cuelist"*.

   El path de In se aplica cuando un aparato incrementa su intensidad durante el fundido, y el path de Out cuando un aparato decrementa su intensidad.
3. Pulsa OK.

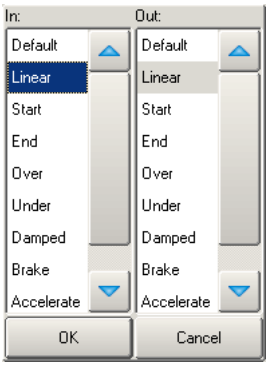


Figura 20.3. Seleccionando un Path en la Ventana Cuelist

Los diferentes tipos de path se explican en *Paths (p.218)*.

20.2 Tiempos de Parameter Individuales

Cuando grabas una cue, todos los parameters de los aparatos en la cue se les asigna el tiempo de fundido, delay y path por defecto. De forma similar, cuando asignas tiempos a una cue tras grabarla, los valores de tiempos se aplican a todos los parameters de aparatos de la cue. No obstante, puedes asignar valores de fundido, retardo o path a los parameters individuales en el Programmer, y estos ajustes se incluyen cuando grabas cues y escenas, y (optionalmente) paletas. También puedes asignar tiempos a parameters en la cue, escena y editores de paleta. Fijate que puedes asignar sólo tiempos para parameter que tienen un valor en el editor.

Para mostrar tiempos de fundido de parameter, tiempos de delay o paths en un editor, selecciona el botón Fade, Delay o Path de la parte superior izquierda de la ventana editor.

Puedes asignar tiempos individuales de parameters usando las parameter wheels, la línea de comandos o directamente en la ventana editor. Puedes asignar tiempos a todos los parameters de un aparato usando las parameter wheels o la línea de comandos.

Important

Si asignas tiempos individuales para parameters y subsiguientemente asignas un tiempo de cue global, entonces los tiempos de parameter individual se remplazan por el tiempo de cue global.

20.2.1 Asignando Tiempos de Parameter con las Parameter Wheels

Para asignar tiempos de fundido y retardo a todos los parameters de un aparato:

1. Selecciona el aparato al que quieres asignar tiempos, asegurándote de que tengan valores de parameter dados.

2. Pulsa la tecla Time.
3. La Wheels Toolbar muestra los tipos de tiempos disponibles (Fade In, Fade Out, Delay In y Delay Out) junto con sus ajustes actuales; ver *Figura 20.4, "La Wheels Toolbar mostrando Tiempos"*.
4. Usa las parameter wheels para asignar los valores de Fade In, Fade Out, Delay In y Delay Out.

Fijate que si quieres ver los tiempos que has asignado en el editor, puedes seleccionar las vistas de Fade o Delay usando los botones de la parte superior izquierda de la ventana editor. No obstante, no tienes que estar en esa vista para asignar tiempos.

Figura 20.4. La Wheels Toolbar mostrando Tiempos

Para asignar tiempos de fundido y retardo a parameter types específicos:

1. Selecciona los aparatos a los que quieres asignar tiempos, asegurándote de que tienen valores de parameter dados.
2. Pulsa la tecla Time.
3. Las Wheels Toolbar mostrarán los tipos de tiempos disponibles.
4. Pulsa en Fade In, Fade Out, Delay In o Delay Out y selecciona un parameter type; ver *Figura 20.5, "Seleccionando Parameter Types desde la Wheels Toolbar"*.
5. Usa las parameter wheels para asignar los tiempos deseados.

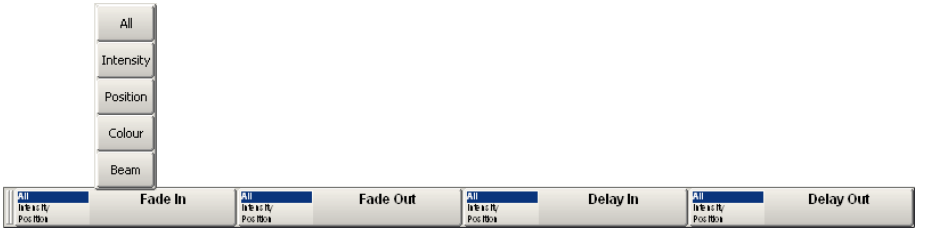


Figura 20.5. Seleccionando Parameter Types desde la Wheels Toolbar

Para asignar un path a todos los parameters de un aparato:

1. Selecciona los aparatos a los que quieres asignar el path, asegurándote de que tienen valores dados a los parameter.
2. Pulsa la tecla Time.
3. La Slot Toolbar mostrará botones para All, In y Out; ver *Figura 20.6, "La Slot Toolbar mostrando Paths"*.
4. Escoge In para asignar el path a aplicar a los parameters cuando el aparato al que pertenecen incrementa de intensidad durante el crossfa-

de. Escoge Out para asignar el path que aplicar a los parameters cuando los aparatos a los que pertenecen decrementan su intensidad durante el fundido. Escoge All para asignar el path que se aplicará a los parameters de los aparatos independientemente de si su intensidad se incrementa o decrementa.

Se abrirá la Paths Toolbar; ver*Figura 20.7, "La Paths Toolbar"*.

5. Selecciona el path deseado desde la Paths Toolbar. Los diferentes tipos de path se explican en *Paths (p.218)*.

Figura 20.6. La Slot Toolbar mostrando Paths

Figura 20.7. La Paths Toolbar

20.2.2 Asignando Tiempos de Parameter con la Línea de Comandos

Para asignar el tiempo de fade de todos los parameters de un aparato:

1. Fixture **1** : selecciona los aparatos a los que quieres asignar un tiempo, asegúrate de que tienen valores dados para los parameter.
2. Time **4**, Enter : asigna el **tiempo de fundido** a 4 segundos.

Para asignar tiempos de fundido separados de entrada y salida:

1. Fixture **1** : selecciona los aparatos a los que quieres asignar un tiempo, asegurándote de que tienen dados valores de parameter.
2. Time **4** / **7**, Enter : asigna el tiempo de Fade In a 4 segundos y el tiempo de Fade Out a 7 segundos.

Para asignar un tiempo de fundido para un parameter type particular:

1. Fixture **1** : selecciona los aparatos deseados.
2. Colour Time **4**, Enter : asigna el tiempo de fundido para los parameters de color a 4 segundos.

Para asignar un tiempo de retardo o delay, pulsa la tecla Time dos veces:

1. Fixture **1** : selecciona los aparatos deseados.
2. Time Time **2**, Enter : pulsando dos veces Time se asigna el **tiempo de delay**.

Para asignar un path, pulsa la tecla Time tres veces:

1. Fixture **1** : selecciona los aparatos deseados.

2. Time Time Time **2**, Enter : introduce un número que representa al path.

Selecciona el path introduciendo un número; el orden de lista es el mismo que el orden que aparece en la barra de herramientas de path, iniciando desde cero para el path por defecto.

20.2.3 Asignando Tiempos de Parameter en una Ventana Editor

Para asignar tiempos de fundido o retardo directamente en la hoja de cálculo de un editor:

1. Puedes ver el tipo de tiempos requerido pulsando el botón Fade o Delay de la parte superior izquierda de la ventana.
2. Pulsa en la celda del parameter deseado, o pulsa y arrastra para seleccionar un rango de celdas.
3. Pulsa Set.
4. Teclea el valor de tiempo, y pulsa Enter.

Cuando introduces un valor de tiempo, debe estar en el formato:

- **`[horas] h [minutos] m [segundos] s / [horas] h [minutos] m [segundos] s`**

Por ejemplo:

- **`2s`** : 2 segundos de tiempo de entrada y de salida.
- **`2s/5s`** : 2 segundos de entrada, 5 segundos de salida.
- **`1m`** : 1 minuto de tiempo de entrada y de salida.
- **`1m10s`** : 1 minuto y 10 segundos de tiempos de entrada y de salida.
- **`1h10m30s/1h`** : 1 hora, 10 minutos y 30 segundos de tiempo de entrada, y 1 hora de tiempo de salida.

Usa los botones H, M y S que aparecen al editar celdas de tiempos de fundido o retardo para introducir el texto H, M y S en la celda. Alternativamente, puedes usar un teclado externo.

Tip

Si introduces **`120`**, se interpretará como 1 minuto 20 segundos. Para que la mesa lo interprete como 120 segundos (es decir 2 minutos), introduce **`120s`**.

Para asignar paths directamente en la hoja de cálculo de un editor:

1. Pulsa el botón Path en la parte superior izquierda de la ventana editor.

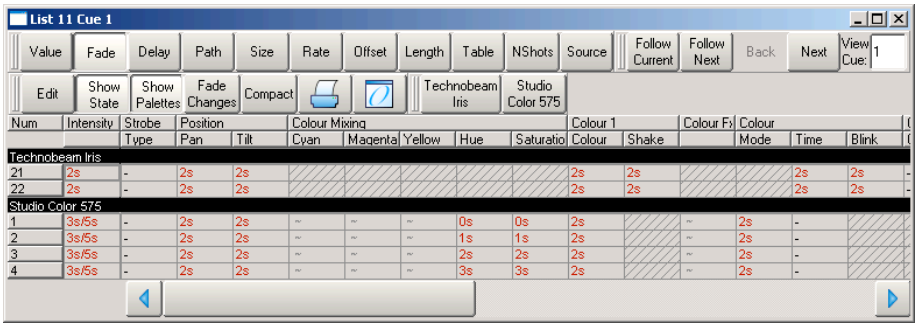


Figura 20.8. La ventana Cue Editor con Fade seleccionado

2. Pulsa en la celda del parameter deseado, o pulsa y arrastra para seleccionar un rango de celdas.
3. Pulsa Set.
4. Escoge un path desde la lista que aparece; ver *Figura 20.9, "Seleccionando un Path en un Editor"*.

   El path de In se aplica cuando los aparatos incrementan su intensidad durante el fundido, y el path de Out cuando los aparatos decrementan su intensidad.
5. Pulsa OK.

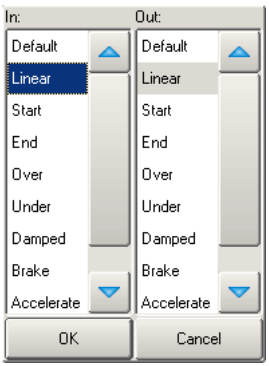


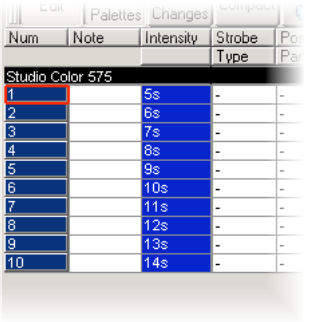
Figura 20.9. Seleccionando un Path en un Editor

Los diferentes tipos de path se explican en *Paths (p.218)*.

20.2.4 Tiempos con Fan o "Abanicados"

Con Fan, puedes distribuir tiempos a través de varios aparatos, al igual que puedes hacerlo con el color o la posición. Por ejemplo, para distribuir tiempos entre 10 aparatos:

- Fixture **1** Thru **10** Time **5** Thru **14** Enter : distribuye los tiempos de fundido de los Aparatos 1 al 10 entre 5 y 14 segundos:



De forma similar, puedes distribuir con fan tiempos de delay:

- Fixture **1** Thru **5** Time Time **5** Thru **10** Enter : distribuye los tiempos de delay del Aparato 1 al 5 entre 5 y 10 segundos.

Para saber más sobre la función fan, incluiendo el fan con las parameter wheels y en las vistas de hojas de cálculo, ver *Fanning (Abanico) (p.161)*.

20.3 Trabajando con Disparos de Cues

La Wholehog III proporciona varias formas de disparo de cues además de la activación manual desde la tecla Go. Para asignar un disparo de cue:

1. List **1** Open : abre la cuelist.
2. Selecciona la celda Wait para la cue deseada, y pulsa Set.
3. Aparecerá la Trigger Toolbar junto a la celda Wait; ver *Figura 20.10, "La Trigger Toolbar"*. Selecciona una opción de las que aparecen.

Figura 20.10. La Trigger Toolbar

Las opciones de disparo son:

- **Halt:** Cuando la cuelist llega a una Pausa (Halt), se para la ejecución de cues y espera hasta que la tecla Go se pulse. La Pausa se indica con la celda Wait vacía, y este es el disparo de cue por defecto.
- **Wait:** El tiempo de Espera es el tiempo entre el disparo de la cue previa (o bien automáticamente o por la pulsación de Go) y el disparo de la

siguiente cue. No debe confundirse con el Delay, que es el tiempo entre el disparo de la cue (después del tiempo Wait si es que lo hay) y el inicio del fundido. El tiempo Wait programa las cues en la lista de cues, mientras que el tiempo de Delay programa el fundido de cada parameter dentro de la cue. Una cue puede contener múltiples tiempos de Delay, pero sólo puede tener un tiempo de espera (Wait). Ver *Figura 20.1, "Tiempos de Cue"*.

La espera se muestra como el valor de tiempo de la celda Wait.

- **Follow:** La siguiente cue se disparará seguida, una vez que la cue previa haya completado todos sus tiempos de fundido y retardo. Puedes introducir un tiempo tras pulsar el botón Follow, lo que determinará el tiempo entre la finalización de la cue previa y el disparo de la siguiente cue. Ver *Figura 20.1, "Tiempos de Cue"*.

  La función Follow se muestra en la ventana Cuelist como 'Follow + [tiempo]'.

  El tiempo de seguimiento no debe confundirse con el tiempo de espera. El tiempo de seguimiento controla el tiempo entre el final de una cue y el disparo del siguiente, mientras que el tiempo de espera controla el tiempo entre el disparo de una cue y el disparo de la siguiente.

- **Timecode:** La cue se dispara cuando se recibe el valor de timecode indicado. Ver *Trabajando con Audio, MIDI y Timecode (p.311)*. El valor de timecode se mostrará en la celda de espera (wait).

- **Manual:** Una cue manual sólo puede dispararse pulsando la tecla Go. Esto parará la cuelist hasta que se pulse la tecla Go, sin tener en cuenta ningún tiempo de espera (wait), seguimiento (follow) o timecode dispare las siguientes cues de la lista si las hay.

  En las cues Manuales es útil que aparezca la palabra 'Manual' en la ventana Cuelist para recordar al operador que se necesita pulsar la tecla Go. También es útil para evitar los tiempos grabados en la columna Wait al usar *Aprendiendo Tiempos (p.227)*.

20.3.1 Aprendiendo Tiempos

Puedes usar Learn Timing para asignar los valores de tiempos de disparo de una cue operando manualmente las cues con la tecla Go una vez. La mesa puede o bien asignar tiempos de espera para replicar tus tiempos, o asignar el disparo de la cue a un valor de frame de un código de tiempos en ejecución.

Para usar Learn Timing con códigos de tiempos:

1. Open, Choose : abre la ventana Cuelist de la lista de cues requerida.
2. Options → Cuelist Options : abre el panel Cuelist de la ventana Options de cuelist.

3. Selecciona Enable Timecode, y escoge una fuente de código de tiempos. Cierra la ventana Options.
4. En la ventana Cuelist, pulsa View Timecode. La Timecode Toolbar se abrirá.
5. Si tu fuente de código de tiempos no está actualmente rodando, pulsa Simulate en la Timecode Toolbar para hacer que la mesa cree una fuente de código de tiempos. Aparecerán los controles de timecode.
6. En la ventana Cuelist, selecciona Learn Timing.
7. Inicia el timecode, y pulsa la tecla Go cuando el código de tiempos alcance el tiempo que quieres para disparar cada cue. Aparecerá un valor de frame de código de tiempos en la celda Wait para cada cue.
8. Cuando hayas terminado, deselecciona Learn Timing.

Ahora cuando ejecutes el timecode, las cues se dispararán cuando el timecode alcance el frame asignado a cada cue. Para más información sobre, ver *Trabajando con Audio, MIDI y Timecode (p.311)*.

Para usar Learn Timing sin timecode:

1. Open, Choose : abre la ventana Cuelist de la lista de cues requerida.
2. Asegúrate de que Enable Timecode no está seleccionado.
3. Selecciona Learn Timing.
4. Pulsa la tecla Go para ejecutar la primera cue, y de nuevo para ejecutar las subsiguientes cues tras el intervalo de tiempo requerido. Aparecerá un valor equivalente a la duración entre las pulsaciones de Go en la celda Wait de cada cue.
5. Cuando hayas finalizado, deselecciona Learn Timing.

Ahora cuando ejecutes la primera cue, las cues subsiguientes se dispararán con el mismo intervalo de tiempo que cuando las disparaste manualmente.

Tip

Learn Timing sólo ajusta el disparo en una cue que actualmente está en pausa (Halt) - es decir, cuya celda Wait está vacía. Para eliminar tiempos de espera existentes de cues, selecciona las celdas Wait y pulsa Set. Selecciona Halt de la barra de herramientas.

20.4 Trabajando con Loops y Links

Normalmente las cues en una lista de cues se reproducen en orden numérico, pero puedes usar links (o saltos) para cambiar esto. Los links pueden usarse para saltar a otros puntos en la cuelist, o para crear bucles (loops).

Al contrario que otras mesas, la Wholehog III crea un link como un tipo específico de cue, en lugar de como un atributo de una cue ordinaria. Por esto es un elemento separado en la cuelist, puedes mover cues dentro de la lista sin desbaratar el link.

Tip

Cuando una lista de cue llega al final, saltará a la primera cue por defecto, por lo que no es necesario poner un link para esto.

20.4.1 Creando un Link

Para crear un link:

1. Open + (Cuelist 1) : abre la ventana de cuelist.
2. Reproduce las cues de la lista hasta que la cue actual (se indica por -> en la columna wait) sea la cua anterior a donde quieres el link.
3. Pulsa en el botón Insert Link en la ventana. La cue link será insertada después de la cue actual.
4. Selecciona la celda Fade del link.
5. Set **[número de cue]** Enter : asigna el número de cue a la que quieres saltar.

Puedes borrar las cues de link del mismo modo que cualquier otro tipo de cue. Por ejemplo:

- Cue **3.5** Delete

20.4.2 Creando un Loop (Bucle)

Para crear un loop, necesitas tener dos cosas:

- Un link que apunte a una cue anterior de la lista de cues.
- Todas las cues del loop (entre la cue destino del link y la cue con el link) deben asignarse con disparadores wait o follow; ver *Trabajando con Disparos de Cues (p.226)*.

La Wholehog III reconocerá esto como un loop; ver *Figura 20.11, "Una lista de cues con un Loop"*.

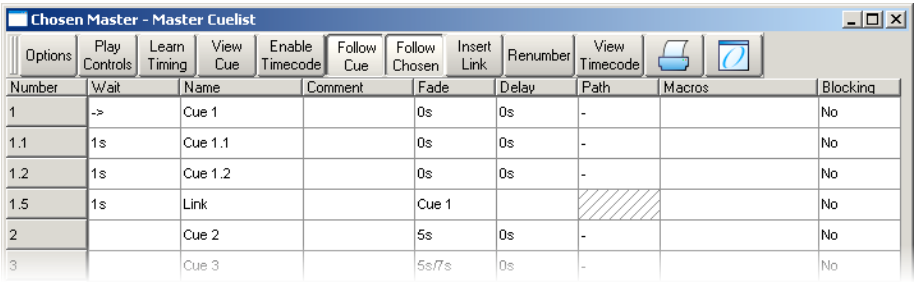


Figura 20.11. Una lista de cues con un Loop

Loops Existentes

Puedes determinar cuando la cuelist deja de hacer el bucle y continúa con las cues que hay después del loop. Las opciones son:

- **Forever (Para siempre):** el loop se ejecutará indefinídamente hasta que pulses la tecla Go.
- **Count (contador):** la lista de cues realizará el loop el número de veces asignadas. Asignando al contador cero se consigue que la cuelist ignore el link.
- **Timed (Temporizado):** la cuelist realiza el loop hasta que el periodo de tiempo asignado haya concluido.
- **Timecode:** la lista de cues hará el loop hasta que se reciba el frame de timecode asignado.

Para asignar el comportamiento de bucle:

1. Open + (Cuelist 1) : abre la ventana de cuelist.
2. Selecciona la celda Delay de la cue con el link, y pulsa Set.
3. Selecciona una opción desde la Loops Toolbar:

4. Si tienes seleccionado Count, Timed o Timecode, introduce un contador, tiempo o valor de frame de código de tiempos. Fíjate que debes ver un botón Special... en la Loops Toolbar - está reservado para uso futuro.

También puedes configurar lo que sucede cuando pulsas la tecla Go durante un loop; ver *Acción del go en un Bucle, p.263*.

20.4.3 Seguimiento a través de Loops

Por defecto, las funciones de la Wholehog III *Mantener Estado (p.8)* aseguran que, cuando usas links para cambiar el orden de reproducción de una cue, la cue aparecerá en escena como si hubiera sido reproducida en el orden en el que aparece en la cuelist.

Algunas veces, sin embargo, puedes querer seguir a través de los links en lugar de mantener el estado. Por ejemplo, estás creando un loop donde en la primera vuelta quieres que los cuatro aparatos aparezcan de uno en uno, y durante el resto del loop quieres que alternen el color entre rojo y azúl. Para hacerlo, debes hacer:

Cue	Aparato 1		Aparato 2		Aparato 3		Aparato 4	
	Int.	Color	Int.	Color	Int.	Color	Int.	Color
1	50%	Rojo		Azúl		Rojo		Azúl
2	↓	Azúl	50%	Rojo		Azúl		Rojo
3	↓	Rojo	↓	Azúl	50%	Rojo		Azúl
4	↓	Azúl	↓	Rojo	↓	Azúl	50%	Rojo
5	Salto a la Cue 1							

La idea es que la intensidad del siguiente aparato se lleva al 50% en cada cue, y que estos valores se arrastrarán durante la duración del loop (indicado por las flechas). No obstante, debido a la función Mantener Estado, cuando la cuelist retorna a la cue 1 la Wholehog III hará que la cue 1 aparezca como si hubieras ejecutado la cuelist en orden. El resultado es que los aparatos 2 al 4 saldrán, justo igual que si fuera la primera vez que se realiza el bucle.

Para cambiar este modo de funcionamiento, necesitas activar Track Through Loops, en la ventana Cuelist Options:

1. Open List **1** : abre la ventana de cuelist.
2. Pulsa Options y activa la casilla Track Through Loops.

Fíjate que Track Through Loops también se aplica cuando la cuelist retorna automáticamente a la primera cue de la lista después de haber completado la última cue de la lista.

Important

La opción Track Through Loops se aplica a toda la lista de cues. Al usarla pueden tenerse consecuencias no intencionadas cuando se reproduzcan otras cues de la lista de cues fuera de secuencia.

Capítulo 21: Trabajando con Cuelists

Cuelists son listas de cues, normalmente usadas para reproducir las cues en un orden definido. El número de cue es específico de cada cuelist, no de la mesa, de modo que puede haber una cue 1 para las cuelists 1, 2 y 3. Las cuelists se guardan en el Cuelist Directory (*Figura 21.1, "La ventana de Cuelist Directory"*), y es posible copiar o mover cues entre cuelists; ver *Copiando y Moviendo Cues (p.204)*.

Para abrir el Cuelist Directory:

- Open + List

Alternativamente:

- List, List

Para información general del trabajo con directorios, ver *Trabajando con Directorios (p.97)*.

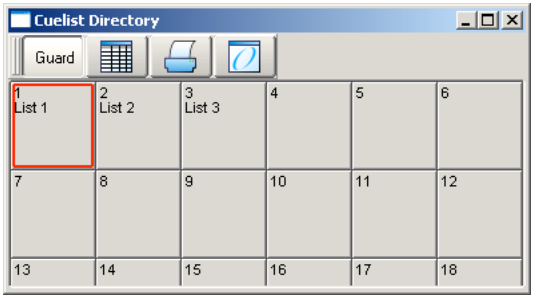


Figura 21.1. La ventana de Cuelist Directory

Para abrir una cuelist (*Figura 21.2, "La ventana Cuelist"*):

- Open + [Cuelist 1] : selecciona una cuelist del Cuelist Directory.

O con la línea de comandos:

- List **1** Open

O:

- Open + Choose : selecciona el master de la cuelist.

Tip

Las ventanas de Cuelist pueden ajustarse para mostrar siempre la misma cuelist o para seguir el master actualmente seleccionado: ver *Información de Cuelist (p.273)*.

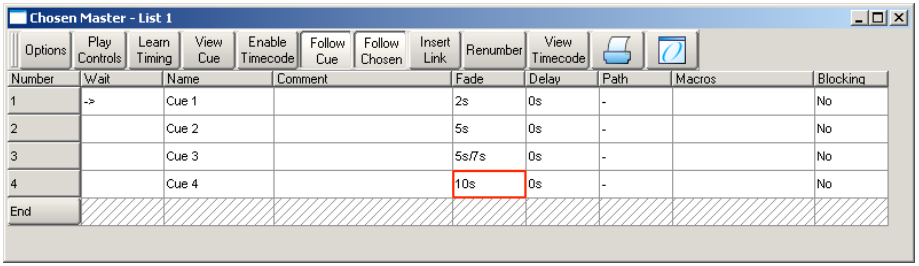


Figura 21.2. La ventana Cuelist

21.1 Creando Cuelists

Las Cuelists se crean automáticamente cuando grabas una cue en una ubicación vacía del Cuelist Directory, o en un master que no tiene una cuelist asociada a él. Ver *Grabando una Cue (p.201)*.

21.2 Nombrando Cuelists

Puedes nombrar las cuelists:

1. Open + List : abre el Cuelist Directory.
2. Chequea que el botón Guard está seleccionado, para que no actives accidentalmente una cuelist al pulsar su botón en el directorio.
3. Selecciona la cuelist.
4. Set **[name]** Enter : teclea el nombre.

Tip

Puedes renombrar una cuelist cuando está alojada en un master pulsando Set + Choose.

21.3 Borrando Cuelists

Para borrar una cuelist:

1. List **1** Delete : borra la cuelist 1.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

O desde el directorio de cuelist:

1. Open + List : abre el directorio de cuelist.
2. Chequea que el botón Guard está seleccionado, para que no puedas activar accidentalmente una cuelist pulsando su botón en el directorio.
3. Delete, (Cuelist 1) : borra la cuelist. Se te pedira confirmación para la acción.

Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación para la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la confirmación iendo a Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

Tip

Para desalojar una cuelist de su master en lugar de borrarla completamente del fichero del show, mantén pulsado Delete mientras pulsas el botón Choose del master. Esto elimina la cuelist del master, pero no del directorio de cuelist.

21.4 Copiando y Moviendo Cuelists

Las Cuelists pueden copiarse y moverse dentro del Cuelist Directory. Para abrir el Cuelist Directory:

- Open + List

21.4.1 Copiando Cuelists

Para realizar una copia de una cuelist:

- List **1** Copy List **2** Enter : copia la Cuelist 1 a la Cuelist 2.

Si la cuelist de destino ya existe, se te pedirá escoger una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.236)*.

21.4.2 Moviendo Cuelists

Para mover una cuelist a una nueva localización dentro del Cuelist Directory:

- List **1** Move List **2** Enter : mueve la Cuelist 1 a la Cuelist 2.

Si la cuelist de destino ya existe, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.236)*.

21.4.3 Insertar, Mezclar y Remplazar

Cuando copias o mueves una culist, si la ubicación de destino ya contiene una cuelist, se te ofrecerán las opciones de grabación de Insertar, Mezclar o Ramplazar:

- **Insert:** crea una nueva cuelist de destino. La nueva cuelist será asignada a una ubicación libre justo antes de la escogida, usando un número con punto decimal si es necesario.
- **Merge:** Incorpora la información de origen en la cuelist de destino. Si los números de cues están en ambas listas de cues, los viejos valores de parameter de las cues se remplazarán por los nuevos.
- **Replace:** Sobreescribe la información de la cuelist en el destino.

Si estás copiando una cuelist, estarán disponibles las tres opciones. Si estás moviendo una cuelist, sólo estará disponible la opción Insertar .

Tip

Si sabes que vas a copiar o mover una cuelist en un destino ya existente, puedes preseleccionar Insertar, Mezclar o Remplazar en la Record Options Toolbar. Esta aparece después de pulsar las teclas Record, Copy o Move.

Capítulo 22: Trabajando con Escenas

Una escena e suna cue simple con características completas de tiempos que no pertenece a una cuelist. Las escenas pueden usarse para grabar una apariencie simple que puede ser recuperada posteriormente para usarla en la programación, o para reproducir muchas apariencias simples directamente desde un master físico o virtual.

Las escenas se graban en el Scene Directory: ver *Figura 22.1, "La ventana Scene Directory"*. Para información general del trabajo con directorios, ver *Trabajando con Directorios (p.97)*. Para abrir la Scene Directory:

- Open + Scene : abre el Scene Directory.

Ver también *Reproducción de Escenas (p.281)*.

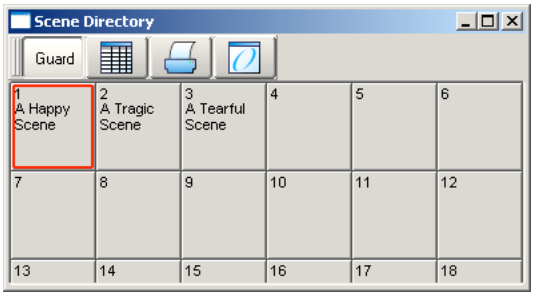


Figura 22.1. La ventana Scene Directory

22.1 Grabando una Escena

Puedes grabar escenas o bien directamente a un master físico para reproducción inmediata, o en el Scene Directory.

22.1.1 Grabando en el Scene Directory

Para grabar una escena:

1. Crea el aspecto de la escena en el Programador o Editor.
2. Record, Scene : abre la ventana de el Scene Directory.
3. Selecciona la ubicación de destino en la ventana de Scene Directory.
4. Alternativamente, introduce un número con el teclado y pulsa Enter.

22.1.2 Grabando a un Master Físico

Puedes grabar una escena directamente a un master físico. La Wholehog III automáticamente lo pone en la siguiente ubicación libre en el Scene Directory:

1. Crea el aspecto para la escena en el Programador o Editor.
2. Record, Scene
3. Pulsa la tecla Choose sobre el master físico deseado.

22.1.3 Nombrando una Escena

Puedes dar un nombre a una escena que se esté mostrando en ventana de Scene Directory:

1. Open + Scene : abre el Scene Directory.
2. Chequea que el botón Guard esté seleccionado, para que no actives accidentalmente una escena al pulsar su boton en el directorio.
3. Selecciona la escena.
4. Set **[name]** Enter : teclea el nombre.

Tip

Para nombrar una escena inmediatamente después de grabarla, pulsando la tecla Set se abre la ventana Quickname. Introduce el nombre de la escena y selecciona OK.

22.2 Borrando Escenas

Para borrar una escena:

1. Scene **1** Delete
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación para la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la confirmación iendo a Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

Puedes borrar un rango de escenas:

1. Scene **1** Thru **4** Delete : borra las escenas del 1 al 4.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

Tip

Para desligar una escena de su master en lugar de borrarla completamente, mantén pulsado Delete mientras pulsas el botón Choose del master. Esto elimina la escena del master pero no del directorio de escenas.

22.3 Copiando y Moviendo Escenas

Para realizar una copia de una escena:

- Scene **1** Copy Scene **2** Enter : copia el contenido de la Escena 1 en la Escena 2.

De forma similar, para mover una escena en una nueva localización:

- Scene **1** Move Scene **2** Enter : mueve la Escena 1 a la Escena 2, efectivamente borrando la 1.

Si la escena de destino ya existe, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.240)*.

22.4 Editando Contenidos de Escenas

Puedes editar el contenido de una escena en una ventana editor. Por ejemplo, para abrir la Escena 1 para editarla:

1. Open + Scene : abre el Scene Directory.
2. Open + (Scene 1) : abre el editor de escenas para la escena 1.
3. Alternativamente usando la línea de comando : Scene **1** Open
4. Pulsa el botón Edit en la ventana editor para seleccionarlo como tu editor actual.

Dentro del editor, puedes asignar parameters de aparatos y tiempos del mismo modo que en el Programador; ver *Seleccionando Aparatos, Modificando Parameters (p.143)*. Para información general del trabajo con editores, ver *Funcionando con Editores (p.100)*.

22.5 Tiempos de una Escena

Los controles de tiempos de una Escena controlan el fundido de entrada y el retardo de la escena cuando se ejecuta en un master; ver *Reproducción de Escenas (p.281)*.

Puedes asignar y editar tiempos de escenas del mismo modo que con las cues; ver *Trabajando con Tiempos de Fundido (p.216)*. Puedes asignar tiempos de escena en el Programador antes de grabar la escena, o más tarde en el editor de la escena. También puedes asignar el tiempo de fundido de una escena desde la línea de comandos. Por ejemplo, puedes dar a la Escena 1 un tiempo de fundido de 6 segundos:

- Scene **1** Time **6** Enter

También puedes grabar tiempos de fundido con máscaras. Por ejemplo:

- Scene **1** Fixture **1 + 2** Colour Time **4** Enter : ajusta el tiempo de fundido para los valores de los parameter de color de los aparatos 1 y 2 en la Escena 1.

22.6 Insertar, Mezclar y Remplazar

Cuando se graba, copia o mueve una escena, si la ubicación de destino ya contiene una escena grabada en ella, se te preguntará por las opciones de grabación Insertar, Mezclar o Remplazar:

- **Insert:** crea una nueva escena de destino. La nueva escena se asignará en una ubicación libre justo antes de la escogida, usando un número decimal si es necesario.
- **Merge:** Incorpora la nueva información en la escena de destino. Si en ambas escenas estan los mismos parameters de aparatos, los valores nuevos remplazarán a los viejos.
- **Replace:** Sobreescribe la información de la escena en el destino.

Si estás copiando una escena, estarán disponibles las tres opciones. Si estás moviendo una escena, sólo aparecerá como disponible la opción Insertar.

Tip

Si sabes que vas a grabar, copiar o mover una escena a un destino existente, puedes preseleccionar Insertar, Mezclar o Remplazar en la Record Options Toolbar. Esto aparece después de que pulses la tecla Record, Copy o Move.

Capítulo 23: Trabajando con Efectos

Puedes usar efectos para crear un cambio repetitivo o 'movimiento' en el valor de los parameters de aparatos. Los Efectos se graban como parte de las cues, escenas y paletas.

Los Efectos se aplican a parameters usando tablas de efectos que aplican funciones matemáticas (como el seno o la tangente) con valores frente al tiempo. Cada parameter que tenga un efecto aplicada a él tiene cinto atributos de efecto: tabla, tamaño, rate, offset y longitud; ver *Tipos de Efecto (p.241)*. Además la tabla de efectos tiene sus propios parámetros de tiempo para fundido, retardo y path (trayectoria).

Hay tres formas de aplicar efectos:

- **Paletas de Efectos Predefinidas:** Hay una serie de efectos preprogramados que pueden encontrarse en el Effect Directory que pueden editarse o aplicarse rápidamente.
- **El Motor de Efectos:** Puedes asignar y editar los valores de efectos para los aparatos actualmente seleccionados en el Effects Engine. El Effects Engine a menudo es más conveniente para asignar y editar efectos, puesto que te permite ver todos los atributos de efectos sin tener que cambiar el display del editor para mostrar los diferentes atributos de efectos.
- **Aplicando Efectos en Editores:** Puedes asignar y editar valores de efectos para parameters de aparatos específicos en editores como el Programmer, justo al igual que otros valores de parameter.

23.1 Tipos de Efecto

23.1.1 Tablas de Efecto

Puedes seleccionar el tipo de efecto escogiendo una tabla de efecto que aplica una función matemática (como el seno o la tangente) al valor del parameter. Las tablas disponibles, y como el valor de parameter varía sobre el tiempo, se muestra en *Figura 23.1, "Tablas de Efecto"*.

Fíjate que las tablas de efectos varían el valor del parameter a partir de su nivel de base, representado por la línea de puntos en los diagramas. Los tres tipos de tabla aleatória tienen distribuciones o pesos diferentes, tendiendo los valores aleatorios de parameter a la parte inferior, superior o central del rango posible.

Usando Tablas de Efectos

El listado siguiente muestra ejemplos de conbinaciones de tablas de efectos en uso:

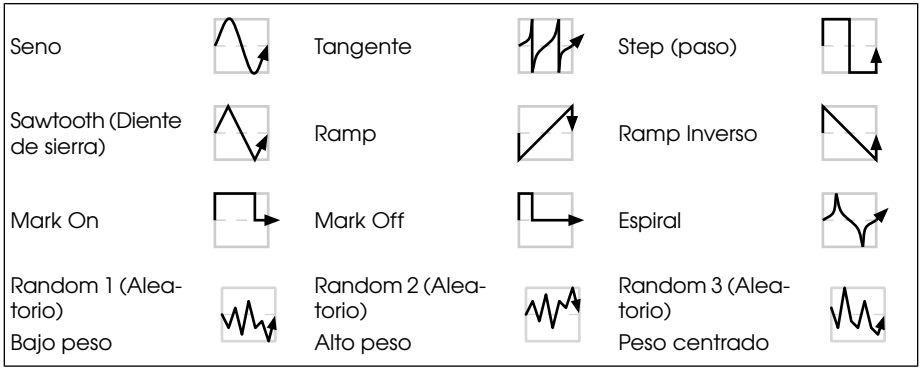


Figura 23.1. Tablas de Efecto

- **Movimiento Circular:** Se aplica un variador Sine sobre el pan y tilt, con un Offset en el tilt de 90 grados.
- **Movimiento Cuadrado:** Se aplica un variador de Diente de Sierra al pan y al tilt, con un Offset en le tilt de 90 grados.
- **Movimiento Can-Can:** Se aplica un variador de Paso al pan, y uno de Sine al tilt.
- **Movimiento Fly In:** Se aplica un variador de Paso al pan, y uno de Rampa se aplica al tilt.
- **Efecto de Color Paso Azúl:** Se aplica un variador Mark On al cian y al magenta.
- **Chase de Iris:** Se aplica un variador de Diente de Sierra al iris.

Tip

Puedes crear muchas de estas combinaciones útiles de variadores usando las paletas de efectos predefinidas; ver *Aplicando Paletas Predefinidas de Efectos (p.244)*.

23.1.2 Atributos de Efectos

La apariencia del variador de efecto puede manipularse a través de una serie de combinaciones de ajustes a sus atributos: rate, tamaño, offset, longitud y N-shot.

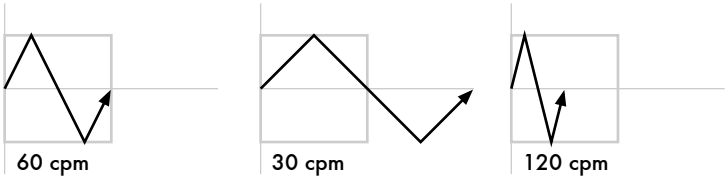
Effect Rate (Tasa)

La tasa o rate del efecto controla la velocidad del efecto en ciclos por minuto.

Ajustando el rate de un efecto se incrementa o decrementa globalmente el número de ciclos que completa por minuto. Al combinar efectos, puedes usar el atributo de rate para construir un aspecto específico. Por ejemplo, si creas un efecto donde un aparato ejecuta un movimiento circular entrando en el primer circuito, saliendo en el segundo,

entonces el efecto del parameter de intensidad necesitará estar a mitad de ratio de los parameters de posición.

El siguiente diagrama muestra como el valor de un parámetro asignado a una tabla de cambios de diente de sierra cambia sobre el tiempo, con diferentes valores de rate:



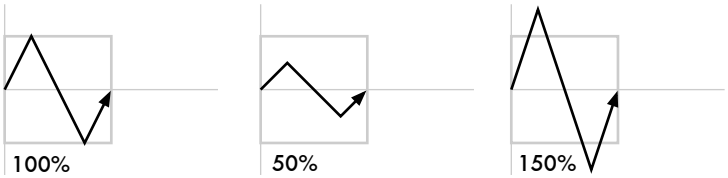
Tamaño de Efecto

El rango sobre el que los volores de parameter varía. Esto se describe en téminos apropiados para los parameter, por ejemplo grados para los parameters de posición, o slots para colores por parameters.

Por ejemplo, aplicando una Onda Senoidal de tamaño por defecto, y 5Hz como valor base de estrobo con un rate de 5Hz variará desde 0Hz hasta 10Hz. Pueden decrementar este rango ajustando el tamaño: 2Hz dará un rango entre 3Hz y 7Hz.

Cuando combinas efectos, ajustando tamaños de efectos de parameters específicos cambiará el aspecto del efecto. Por ejemplo, un efecto de círculo comprendido por una tabla de seno sobre el pan y el tilt puede modificarse para que aparezca como una elipse alterando el tamaño bien del pan o del tilt.

El siguiente diagrama muestra como los valores de un parámetro asignado a una tabla de diente de sierra cambia sobre el tiempo, con diferentes valores de tamaño:

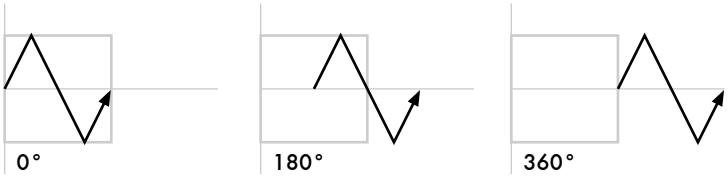


Offset (Compensación) del Efecto

El Offset ajusta el punto de inicio y final de cada efecto, para poder escalonarlos. Se asigna en grados.

Por ejemplo, para crear unFor example, pora crear una onda de intensidad a lo largo de un rango de aparatos, divide 360 grados por el número de aparatos y desfasa cada aparato por un múltiplo de esa cantidad. Por ejemplo, con seis aparatos ajusta el offset a 0, 60, 120, 180, 240, 300 grados. La forma más fácil de hacer esto es usar fan; ver *Fanning (Abanico) (p.161)*.

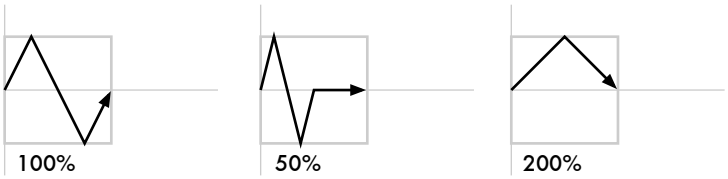
El siguiente diagrama muestra como el valor de un parámetro asignado a una tabla de diente de sierra, cambia con el tiempo, con diferentes valores de offset:



Longitud (length) de Efecto

La longitud es la proporción del periodo del efecto durante la que está activa el mismo. Se asigna como un porcentaje.

El siguiente diagrama muestra como el valor de un parámetro asignado a una tabla de diente de sierra, cambia con el tiempo, con diferentes valores de longitud:



N Shot

Este es el número de veces que se repite el efecto antes de finalizar. Un guión (—) en la celda N Shot indica que el efecto se ejecutará indefinidamente.

23.2 Aplicando Paletas Predefinidas de Efectos

Puedes aplicar efectos rápidamente a la selección actual usando paletas de efectos predefinidas en el Effect Directory; ver *Figura 23.2, "El Effect Directory"*. Las paletas de Efectos para funciones de parameter no disponibles en la selección actual aparecerán difuminadas en gris; por ejemplo la paleta Iris Step no está disponible para Studio Color 575s puesto que no tienen ningún parameter de iris.

Para abrir el Effect Directory:

- Open + Effect

O:

- Effect, Effect

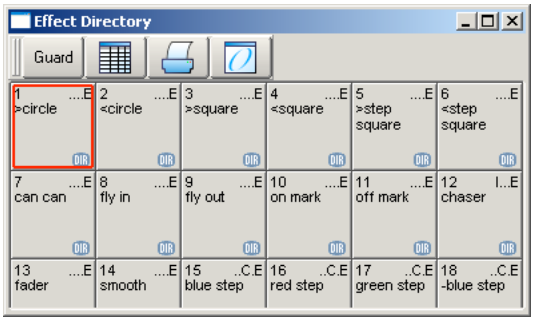


Figura 23.2. El Effect Directory

Para aplicar una paleta de efectos:

1. **1** Thru **5** @ **50** Enter : selecciona los aparatos requeridos y asigna un valor de intensidad
2. Effect **13** Enter : asigna la Paleta de Efecto 13. Los Studio Colors 1 al 5 funden sus intensidades entre 0 y 100%.

También puedes seleccionar la paleta de efecto pulsando en su botón en la ventana Effect Directory.

23.2.1 Ajustando Efectos Predefinidos

Una vez que has aplicado una paleta de efecto predefinido a los aparatos seleccionados, puedes alterar los atributos (Rate, Size, Offset y Length) del efecto usando las parameter wheels; para explicaciones sobre los diferentes atributos, ver *Atributos de Efectos (p.242)*. La Wheels Toolbar muestra los valores de parameter actuales que están asignados a cada rueda siempre que la tecla Effect esté seleccinada; ver *Figura 23.3, "La Wheels Toolbar mostrando Atributos de Efectos"*. Para saber más sobre los diferentes atributos de efectos, ver *Tipos de Efecto (p.241)*.

Figura 23.3. La Wheels Toolbar mostrando Atributos de Efectos

23.3 Aplicando y Editando Efectos

23.3.1 Aplicando Efectos con el Effects Engine

Para aplicar un efecto:

1. En el Programador o editor, selecciona los aparatos requeridos y asigna sus valores de parameter de base. Estos ajustes serán el estado 'subyacente' para el efecto: por ejemplo, la posición central de un aparato haciendo un efecto de movimiento circular. Del mismo modo, una onda de intensidad entre 0-100% necesita un valor de base del 50% para usar la longitud completa del efecto.
2. Open + Effect : el Effects Engine y Effect Directory se abrirán; ver *Figura 23.4, "El Effects Engine"* y *Figura 23.2, "El Effect Directory"*.
3. En el Effects Engine, selecciona las celdas de Table para los parameters de aparatos a los que quieres aplicar el efecto.
4. Pulsa Set, escoge la tabla de efecto desde el menú y pulsaEnter.

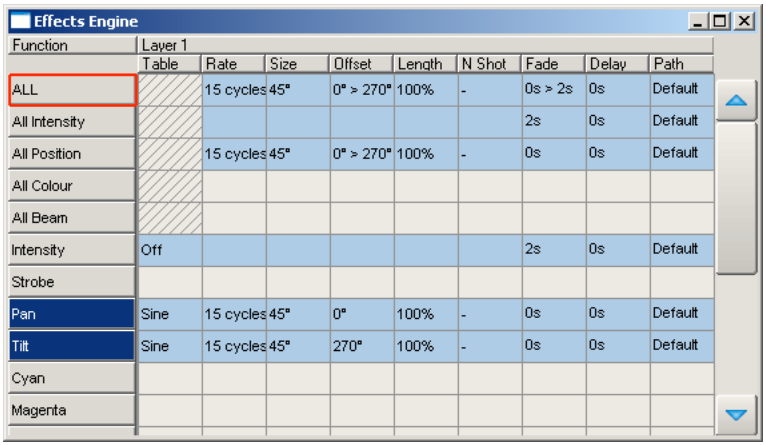


Figura 23.4. El Effects Engine

Una vez se haya asignado la tabla de efecto, puedes modificar los atributos de efecto o bien editando los valores en la hoja de cálculo o bien usando las parameter wheels cuando la tecla Effect está seleccionada.

Tip

Puedes editar rápidamente los atributos de un mismo tipo de parameter (All Intensity, All Position, All Colour, All Beam) o de todos los parameters en las primeras cinco filas del Effects Engine.

Para editar los valores en la hoja de cálculo:

1. Selecciona las celdas para los parameters que quieres editar, y pulsa Set.
2. Teclea el nuevo valor, y pulsa Enter.

O, usando las parameter wheels:

1. Pulsa la tecla Effect.
2. Selecciona los parameters individuales que quieres editar en la parte izquierda en la columan Function de la ventana Effects Engine.
3. Ajusta el Size, Rate, Offset y Length parameter wheels como sea preciso.

Fíjate que las parameter wheels sólo controlan la fila de efectos actual, seleccionada usando los botones de la columna Function. Hay botones para todos los parameter types, para todas las intensidades, todo el color, toda la posición, todo el haz, y para cada parameter type individual; ver *Figura 23.4, "El Effects Engine"*.

Tip

Todos los atributos de efecto puede "simetrizarse" pulsando la tecla Fan y parameter wheels; recuerda seleccionar primero el parameter types apropiado en el Effects Engine en la columna Function. También puedes introducir un valor de, por ejemplo, **50** Thru **80** en una celda de la ventana Effects Engine. Ver *Fanning (Abanico) (p.161)*.

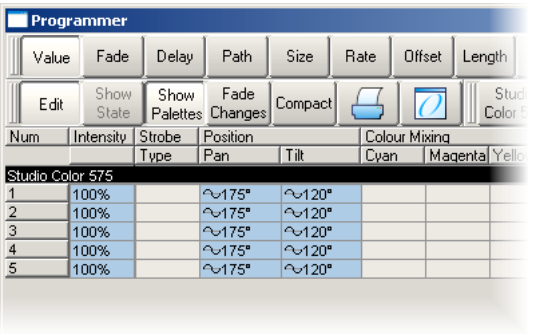
23.3.2 Aplicando y Editando Efectos en el Programmer o Editor

Los Efectos pueden asignarse directamente a aparatos específicos y sus atributos en el Programmer. Esto es muy útil cuando quieres hacer pequeños cambios sin abrir el Effects Engine. Los tipos de Efectos se asignan y editan en la vista Table, mientras que los atributos de efecto pueden ajustarse en las vistas Size, Rate, Offset, Length, Table y N Shot. Las vistas se seleccionan por los botones de la parte superior del Programmer o ventana editor.

Por ejemplo, para crear un efecto de círculo desfasado usando aparatos en las posiciones desde el aspecto actual de la escena:

1. Main Toolbar → Programmer : abre el Programmer.
2. **1** Thru **5** Position Suck : absorbe la información de la posición de los aparatos 1 hasta el 5 que están actualmente en escena.
3. Table : selecciona la vista Table en el Programmer; en las columnas pan y tilt aparecerá (Off).
4. Selecciona todas las celdas de pan y tilt de los aparatos seleccionados pulsando y arrastrando.
5. Set → Sine, Enter : escoge la tabla Sine del menú desplegable y confirma con Enter.
6. Selecciona Offset : selecciona la vista Offset en el Programmer; en la columna pan y tilt aparecerá (0-Deg).
7. Selecciona todas las celdas de pan y tilt cells de los aparatos seleccionados pulsando y arrastrando.
8. Set **1** Thru **288** Enter : se distribuye a partes iguales a través del pan y tilt de los aparatos.

Una vez hayas aplicado un efecto a un parameter, aparecerá en la vista Value del Programmer o editor con el símbolo de efecto junto al valor:



Tip

Al asignar parameters de efecto como el Offset, recuerda que los valores 0 y 360 Grados son el mismo. Distribuyendo un rango de aparatos desde 0 hasta 360 grados de desfase significa que el primer y el último aparato comparten el mismo valor de desfase.

23.3.3 Tracking (Seguimiento) de Efectos

Por defecto, los valores de efectos se arrastran a las cues subsiguientes hasta que se de un nuevo valor para el parameter particular. Puedes encender y apagar los efectos, ajústalos para seguirlos en la columna Table del Effects Engine, Programmer o editor.

En el Programmer por ejemplo:

1. Selecciona la vista Table.
2. Selecciona la celda del parameter para el que quieres apagar el efecto o permitir el seguimiento, y pulsa Set.
3. Selecciona Off o Track del menú desplegable.

23.4 Tiempos de Cue y Efectos

Cuando grabas una cue, escena o paleta que incluye valores de efectos, cada parameter de aparato tiene sus valores de fade, delay y path del modo usual; ver *Tiempos de Parameter Individuales (p.221)*. Estos tiempos controlan como cambian los parameter de aparatos desde su valor inicial a su valor *subyacente* en la cue o escena, cuando se reproduce la cue o escena.

Puedes asignar tiempos de efectos separados (fade, delay and path) para controlar como cambian los efectos de movimiento cuando se reproduce la cue o escena. *Figura 23.5,*

"Controlando Efectos de Transición con Tiempos" muestra como los diferentes valores de tiempos controlan como un parameter con efecto de paso, cambia durante la reproducción de una cue.

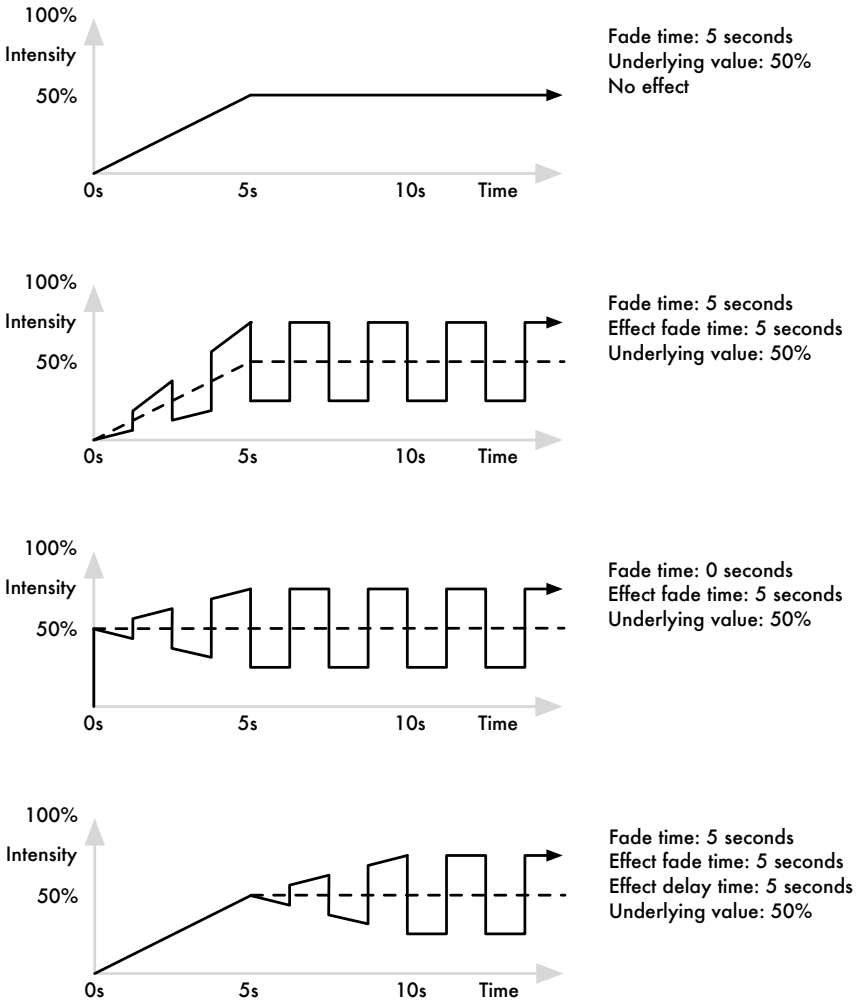


Figura 23.5. Controlando Efectos de Transición con Tiempos

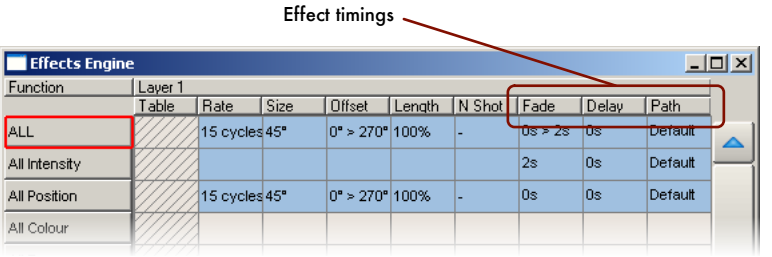
Puedes asignar tiempos de fundido para los efectos usando la línea de comandos:

1. Fixture **1** : selecciona los aparatos a los que quieres asignar un tiempo de efecto, asegurándote de que tienen valores de parameter dados.
2. Effect Time **4**, Enter : asignando el tiempo de fundido del efecto a 4 segundos.

Para asingar un tiempo de retardo (delay) de un efecto:

1. Fixture **1** : selecciona los aparatos deseados.
2. Effect Time Time **2**, Enter : pulsando Time dos veces se asigna el tiempo de delay o retardo.

También puedes ver y asignar los valores de tiempo de los efectos en la ventana Effects Engine:



23.5 Grabando una Paleta de Efecto

Puedes grabar cualquier combinación de valores de parameter efectos en una paleta:

1. En el Programmer o editor, selecciona los aparatos, y asigna los efectos requeridos. Puedes hacerlo directamente en un editor o usando el Effects Engine.
2. Record, Effect : abre la ventana Effect Directory .
3. Selecciona una localización pulsando un boton en la ventana de directorio.

Esto grabará sólo los parameters que hayan sido **tocados** en la ventana Effect, y no incluye los valores de parameters subyacente. Para incluir los valores de intensidad, posición, color, haz e información de tiempos usa la función **mask**:

1. Selecciona los aparatos, y asigna la tabla de efectos deseada.
2. Record, Effect
3. Selecciona Mask desde la Record Options Toolbar, y selecciona el parameter types que quieres grabar: Use I para intensidad, Use P para posición, Use C para color, Use B para haz, y Use T para valores de tiempo.

   Para saber más sobre la grabación de paletas con máscaras, ver *Grabando con Máscara Especificada (p.183)*.
4. Selecciona una ubicación en la ventana de Effect Directory.

23.5.1 Nombrando Paletas de Efecto

Puedes dar un nombre a una paleta de efecto que se mostrará en el Effect Directory:

1. Open + Effect : abre el Effect Directory.
2. Chequea que el botón Guard esté seleccionado, para que no puedas activar accidentalmente una paleta cuando pulses sobre ella en el directorio.
3. Seleciona la paleta a nombrar.
4. Set **[name]** Enter : teclea el nombre.

Tip

Para dar nombre a una paleta de efecto inmediatamente después de grabarla, pulsa la tecla Set y se abrirá la ventana Quickname. Introduce el nombre de la paleta y selecciona OK.

23.6 Usando Paletas de Efectos en la Programación

En el Programador o editor, puedes aplicar un efecto seleccionándolo en su Effect Directory. El efecto se aplicará a la selección de aparatos actual, siempre que contenga información de parameter para los aparatos seleccionados. Un efecto de paso de iris no puede por tanto aplicarse a un aparato que no tenga función de iris. Por defecto, las paletas de efectos predefinidas son directas; ver *Paletas Directas (p.186)*.

Por ejemplo:

1. Open + Effect : abre la ventana Effect Directory.
2. **1** Thru **5** : selecciona los aparatos.
3. (Effect 1) : selecciona el efecto de la ventana Effect Directory.

O, usando la línea de comandos:

- **1** Thru **5** Effect **1** Enter

23.7 Editando Paletas de Efectos

Puedes editar una paleta de efecto abriéndolo en una ventana de editor; puedes entonces editar su contenido del mismo modo que editas valores en cualquier editor. Ver *Aplicando y Editando Efectos en el Programmer o Editor (p.247)*.

Para abrir un efecto en un editor:

1. Open + Effect : abre el Effect Directory.
2. Open + (Effect 1) : abre el editor para (Effect 1).

Puedes seleccionar la vista del editor (Table, Size, Rate, Offset, Length, N Shot) en la que quieres editar. También asegurate de que el editor está activo con su botón Edit seleccionado.

También puedes abrir una paleta de efectos con la línea de comandos. Por ejemplo:

- Effect **1** Open

23.8 Borrando Paletas de Efectos

Para borrar una paleta de efecto usando la línea de comandos:

1. Effect **1** Delete : borra la Paleta de Efectos 1.
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

O, desde el Effect Directory:

1. Pulsa y mantén pulsado Delete mientras seleccionas la paleta a borrar desde el directorio.
2. Suelta la tecla Delete. Aparecerá un diálogo pidiéndote confirmación del borrado.
3. Pulsa OK.

Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación de la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la confirmación iendo a Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

23.9 Copiando y Moviendo Paletas de Efectos

Para hacer una copia de una paleta de efecto en una nueva ubicación:

- Effect **1** Copy; Effect; **2** Enter : copia el contenido de la Paleta de Efecto 1 en la Paleta de Efecto 2.
- Effect; **1** Position; **2** Copy Effect **2** Enter : copia los aparatos que están en la Paleta de Efecto 1 y en Position 2 en la Paleta de Efecto 2.

De forma similar, para mover una paleta de efecto a una nueva ubicación:

- Effect; **1** Move Effect; **2** Enter : mueve el contenido de la Paleta de Efecto 1 a la Paleta de Efecto 2, dejando la 1 vacía.

Si la ubiación de destino ya contiene una paleta de efecto, se te pedirá que escojas una opción: *Insertar, Mezclar y Remplazar (p.186)*.

Capítulo 24: Reproducción de Listas de Cues (o Cuelist)

Para reproducir una cuelist, debe estar adjuntada a un master. Los Masters pueden ser o bien Físicos, usando los potenciómetros y controles del panel frontal de la mesa, o Virtuales, usando controles en pantalla del master.

24.1 Reproducción desde un Master Físico

La mesa Wholehog III tiene diez masters físicos en los que pueden alojarse listas de cues . También puedes mover listas de cue entre masters, o copiarlos de para crear una copia de una cuelist en un nuevo master. Añadiendo wings de playbacks o expansiones puedes añadir más masters físicos al sistema Wholehog III.

24.1.1 Alojando Cuelists en Masters

Las Cuelists se ubican automáticamente a un master cuando las creas con la sintaxis Record, Choose; ver *Grabando a una Cuelist en un Master (p.201)*. De otro modo, para alojar una lista de cues en un master:

- List **1** Move Choose : aloja la Cuelist 1 en el master escogido.

Tip

Puedes referenciar varias listas de cues a diferentes masters usando páginas, ver *Trabajando con Páginas (p.293)*.

Moviendo y Copiando Cuelists entre Masters

Moviendo una lista de cue entre masters se desaloja de su master original. Copiando una lista de cues entre masters se dejará la cuelist en su ubicación original, y se adjunta una copia de la cuelist en la nueva localización.

Para mover una cuelist:

1. Pulsa la tecla Choose del master desde el que quieres mover la cuelist.
2. Move
3. Pulsa la tecla Choose del master al que quieres mover la cuelist.

Para copiar (y además duplicar) una lista de cues:

1. Pulsa la tecla Choose del master desde el que quieres copiar la lista de cues.
2. Copy

3. Pulsa la tecla Choose del master al que quieres copiar la lista de cues.

Separando una Cuelist de un Master

Para separar una lista de cues de un master:

- Delete + Choose : separa la cuelist del master escogido.

Fijate que esto no borrará la lista de cues por sí misma o la eliminará del directorio de cuelist, sólo la separa del master.

24.1.2 Controlando la Reproducción de Cuelist

Una vez asignada al un master, las cuelist pueden reproducirse usando los controles del master, o usando los controles principales.

Controles Master

Cada uno de los diez masters tiene un botón Choose, Go, Halt/Back y Flash, al igual que un potenciómetro; ver *Figura 24.1, "Los Controles Master"*.

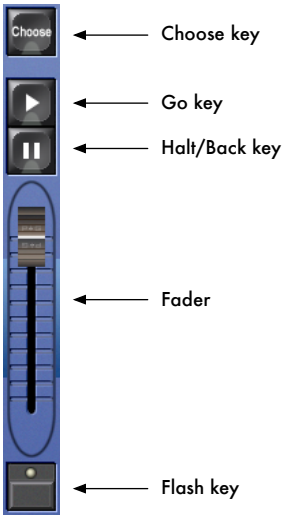


Figura 24.1. Los Controles Master

Por defecto, los controles funcionan de la siguiente manera:

- **Choose:** permite seleccionar el master. Si el LED azúl está iluminado entonces es el master escogido, y puedes usar los controles de reproducción principales para controlar este master.

- **Go:** si la cuelist está inactiva, pulsando Go se activará en escena. Si la lista de cues ya está activa, entonces pulsando Go se ejecuta la siguiente cue, o se reinicia el fundido pausados (ver Halt/Back debajo).
- **Halt/Back:** pausa cualquier fundido en ejecución. Si no hay fundidos en ejecución, entonces pulsando Halt/Back se inicia el fundido de retroceso a la cue previa.
- **Potenciómetro:** controla la intensidad de los aparatos bajo el control de este reproductor. Cuando el potenciómetro está al máximo, los aparatos aparecen en escena con la intensidad programada. Cuando el nivel del potenciómetro se reduce, la intensidad de los aparatos se reduce proporcionalmente.
- **Flash:** momentáneamente pone la intensidad de los aparatos bajo el control de este reproductor a su valor máximo programado, como si el fader se lleva al máximo.

Puedes personalizar la función de los controles master para cubrir las necesidades del usuario o de un show en particular; ver *Configurando Controles de Playback (p.305)*.

Tip

Pulsando en la Playback Bar es equivalente a pulsar la tecla Choose de ese master.

Los Controles Principales

Los controles de reproducción principales, localizados a la derecha de los masters (ver *Figura 24.2, "Los Controles de Reproducción Principales"*) funcionan sobre el master escogido actualmente. También puedes usarlos con otro master si mantienes pulsada su tecla Choose mientras pulsas una tecla de los controles principales.

Figura 24.2. Los Controles de Reproducción Principales

Las teclas de control de reproducción principal son:

- **Assert:** reasigna el control de parameters de aparatos al master escogido si es que otro master ha tomado el control siguiendo la regla LTP; ver *Imponer una Cuelist Sobre las Otras (p.267)*.
- **Release:** relaja el control de parameters de aparato por el master escogido, dejando la cuelist inactiva; ver *Relajando una Cuelist de un Master (p.259)*.
- **Goto:** puedes usar la tecla Goto con la línea de comando para ir a una cue específica de la lista de cues escogida. Por ejemplo:
    - Goto **3**, Enter : la lista de cues del master escogido reproduce la cue 3.
- **Skip Forward/Skip Back:** paso hacia adelante o hacia atrás dentro de las cues de la lista de una en una. No se utiliza la información de tiempos - la cue aparece en escena inmediatamente.
- **Halt/Back:** pausa cualcuer fundido en ejecución en el master escogido. Si no hay ningún crossfade en ejecución, entonces al pulsar Halt/Back se iniciará un fundido hacia atrás, a la cue previa.
- **Go:** si la cuelist escogida está inactiva, pulsando Go se activará en escena. Si la cuelist ya está activa, al pulsar Go se ejecutará la siguiente cue, o se reiniciará un fundido (crossfade) pausado (ver Halt/Back).

24.1.3 Relajando una Cuelist de un Master

Puedes eliminar la aparición de una cuelist en escena, de modo que devuelva el control de todos los parameters de aparatos y efectívamente apague la salida de la cuelist; esto se conoce como relajar (release) la cuelist.

Para relajar una cuelist en un master:

- Release : relaja el master escogido actualmente.

O:

- Release + Choose : usa la tecla Choose del master con la cuelist que quieres relajar.

Pulsando Go después de que una lista de cues ha sido relajada se reanuda la reproducción desde la cue actual. Para que la cuelist vuelva al principio cuando se relaje, ver *Reseteando Cuelists al Relajarlas, p.261*.

Tip

Puedes relajar todas las reproducciones a la vez pulsando Pig + Release.

Si no tienes otras cuelists, escenas o grupos activados cuando relajas la lista de cues, entonces al relajarla se retornan todos los parameters de aparatos a sus valores por defecto. Los valores por defecto de los parameter de los aparatos se determinan por la Libreria de Aparatos; puedes cambiar los valores por defecto en la ventana Edit Fixtures, ver *Asignando un valor por Defecto Personalizado, p.141*.

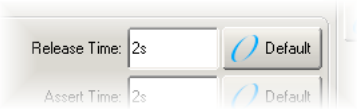
Si tienes otras cuelists, escenas o grupos activos, entonces el control de parameters de los aparatos será transferido a uno de ellos al relajar la lista de cues; ver *Ejecutando Multiples Cuelists (p.265)*.

Tiempo de Relajación

Cuando relajas una lista de cues y los parameters de aparatos van a sus valores por defecto, lo hacen siguiendo el tiempo release de la cue, y este cambio puede ser visible si tienes aparatos que están visibles actualmente en escena (es decir, con intensidad mayor que cero). Para asignar el tiempo de release de una lista de cues:

1. Open + Choose : abre la ventana Cuelist para la lista de cues del master seleccionado.
2. Options → Cuelist : abre la ventana Options y selecciona el panel Cuelist.

   Alternativamente, pulsa Pig + Choose para abrir la ventana Options del master seleccionado.
3. Selecciona la celda Release Time:



4. Set **5**, Enter : asigna el tiempo de release deseado.

También puedes ajustar un tiempo de release por defecto para todas las nuevas cuelists creadas en el panel Cuelist de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Tip

Si has asignado un tiempo de release para una cuelist, y quieres devolverlo al tiempo release por defecto, pulsa el botón Default adjacente a la celda Release Time.

Auto Release

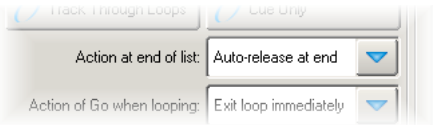
Puedes usar las opciones auto release para enviar los parameters de aparatos a sus valores por defecto al final de un show, o renunciar al control de los parameters para usarlos con otras cuelists cuando una cuelist ya no se necesita.

Hay dos opciones para Auto Release (auto relajación) para las cuelists:

- **Auto-release at End:** Utiliza esto para relajaar automáticamente la Cuelist cuando se completan los tiempos de fundido o delay o el último cue.
- **Add Release End Cue:** Después de la última cue se debe pulsar otra vez la tecla Go para relajar la cuelist en lugar ejecutar de nuevo la primera cue.

Puedes asignar las opciones de auto release en la ventana Playback Options de cada cuelist:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona la opción de relajación deseada del menú Action at End of List:



También puedes asignar las opciones de Auto Release por defecto para las nuevas listas de cues en el menú Action at End of List del panel Cuelist de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Reseteando Cuelists al Relajarlas

Puedes asignar que una cuelist se resetee cuando se relaja para que se inicie de nuevo desde la primera cue cuando se pulse Go de nuevo. Puedes asignar Reset on Release en la ventana Playback Options de cada lista de cues:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Reset on Release:

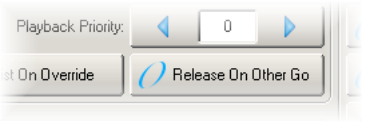
Alternativamente, puedes activar Reset on Release para todas las nuevas cuelists en el panel Cuelist de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Relajanto en Otro Go

Al ejecutar varias cuelists en un show, ver *Ejecutando Multiples Cuelists (p.265)*, puede que quieras que una cuelist se relaje cuando se dispare otra cuelist. Esto efectivamente da a la cuelist la menor prioridad de reproducción posible; para saber más sobre prioridades de reproducción, ver *Cambiando la Prioridad de la Cuelist (p.267)*. Puedes ajustar Release on Other Go en la ventana Playback Options para cada cuelist:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Release on Other Go:



De forma alternativa, puedes activar Release on Other Go para todas las listas de cues nuevas en el panel Cuelist de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

24.1.4 Opciones de Cuelist

Puedes configurar varias opciones para determinar la prioridad de las cuelists, los tiempos y otras propiedades que afectan a su reproducción en la ventana de Playback Options para cada cuelist:

1. Open + Choose : abre la ventana Cuelist del master escogido.
2. Options → Cuelist : abre el panel Cuelist de la ventana Cuelist Options.

Tip

Puedes abrir rápidamente la ventana Playback Options de una cuelist alojada en un master manteniendo pulsada la tecla Pig y pulsando la tecla Choose del master.

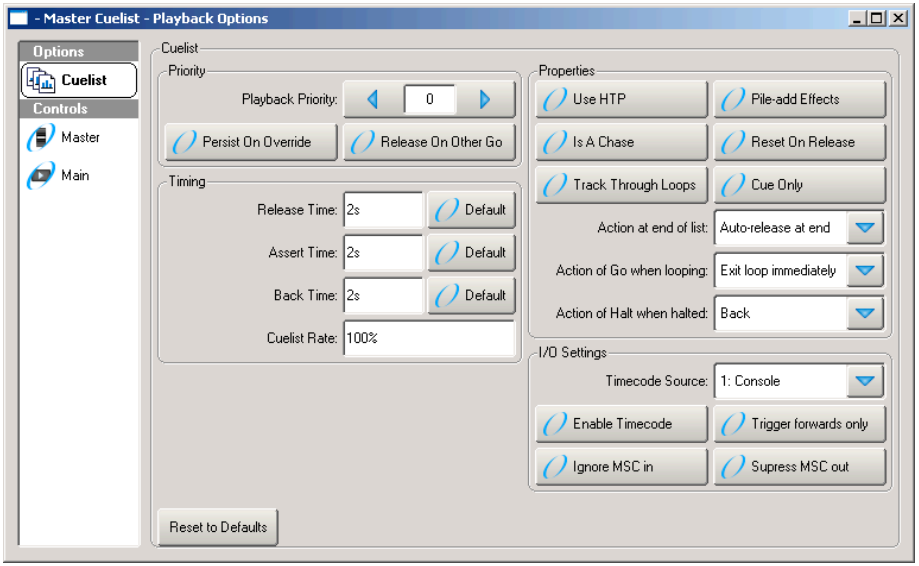


Figura 24.3. El Panel Cuelist de la Ventana de Opciones de Reproducción

Puedes configurar los ajustes por defecto para las nuevas cuelist en el panel Playback Defaults de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Playback Defaults

También puedes personalizar la función de cada control master y de los controles principales; ver *Configurando Controles de Playback (p.305)*.

Tip

Puedes devolver todos los ajustes del panel Cuelist de la ventana Playback Defaults pulsando el botón Reset to Defaults en la esquina inferior izquierda de la ventana.

Ajustes de Tiempo y Rate de la Cuelist

Puedes asignar varios ajustes que controlan tiempos de cuelist:

Función de Tiempo	Por Defecto	Notas
Tiempo Release (relajo)	2s	El tiempo sobre el que los valores de parameter van a sus valores por defecto cuando la cuelist se relaja; ver *Relajando una Cuelist de un Master (p.259)*.
Tiempo Assert (fijación)	2s	El tiempo en el que los parameters van a los valores determinados por la cuelist cuando la cuelist es fijada; ver *Imponer una Cuelist Sobre las Otras (p.267)*.
Tiempo de Retroceso (Back Time)	2s	El tiempo en el que la cuelist retrocesa a la cue previa cuando se pulsa la tecla Halt dos veces (a la primera pulsación para la cuelist y después se retrocede).
Ratio de la Cuelist	100%	Proporción por defecto del ratio de la cuelist. Un ratio del 50% doblará todos los tiempos de la cue, un ratio de cue del 200% dividirá por dos todos los tiempos de la cue.

Tip

Si tienes asignado un tiempo de release, assert o back a una cuelist, y quieres retornar al tiempo por defecto, pulsa el botónb Default junto a la celda apropiada.

Finalización (wrapping) de la Cuelist

Esta función decide que sucede cuando la cuelist llega a la cue final. El wrapping se configura en el menú Action at End of List menu:

- **Saltar al principio de la lista:** Pulsando Go despues de que se llegue a la cue final se retorna la cuelist a su primera cue.
- **Añadir cue de relajo final:** Pulsando Go después de que se llegue a la cue final se relaja la lista y se envía a su primera cue.
- **Auto-release al final:** La lista de cues es relajada tan pronto como se completen todos los tiempos de fundido y retardo de la última cue de la lista.
- **No permitir finalización:** La cuelist permanece en la cue final hasta que se envíe release o envíe hacia atrás.

Acción del go en un Bucle

Cuando la lista de cues está ejecutando un bucle contínuo con el uso de una cue de link, puedes configurar el efecto que se consigue al pulsar la tecla Go usando el menú Action of Go When Looping:

Acción	Notas
Salir del loop inmediatamente	Salta la cuelist a la cue del link al final del bucle. Utiliza un tiempo de espera en la cue tras el link si quieres ir a esa cue automáticamente cuando salgas del bucle.
Salir del bucle al final	Permita al bucle proceder con la última cue antes de saltar a la cue del link al final del bucle. Utiliza un tiempo de espera en la cue posterior al link si quieres ir a esa cue automáticamente al salir del bucle.
Reiniciar	Salta inmediata a la primera cue del bucle.
Parar al siguiente	Para en la siguiente cue del bucle.
Ignorar	Ignora cualquier pulsación de la tecla Go mientras se esté en un bucle y la pulsación sea durante un tiempo de espera en ejecución activa.

Para más información sobre los bucles, ver *Trabajando con Loops y Links (p.228)*.

Acción de Halt (Pausa) cuando está en Pausa

Por defecto, pulsando la tecla Halt cuando una cue está en pausa se pasa a la cue anterior de la cuelist en el tiempo back activado, ver *Ajustes de Tiempo y Rate de la Cuelist, p.263*. Puedes cambiar esta acción usando el menú Action of Halt When Halted:

Acción	Notas
Ninguna	La cue actual permanece parada.
Resume	La cue actual continua fundiendo.
Release	La cuelist se relaja, ver *Relajando una Cuelist de un Master (p.259)*.

Configurando las Acciones del Potenciómetro

Puedes configurar un potenciómetro de master para que realice acciones. La acción del potenciómetro puede configurarse en el panel Master de la ventana Playback Options:

- **Go Off Zero:** La cuelist se dispara cuando el potenciómetro se mueve del cero, como si hubieras pulsado la tecla Go.
- **Release At Zero:** La cuelist se relaja cuando el fader retorna a cero; ver *Relajando una Cuelist de un Master (p.259)*.

Configurando Acciones del Botón de Flash

Puedes configurar el nivel y la acción del la tecla Flash:

Ajustes	Por Defecto	Notas
Flash on/Flash off	On	Ajústalo a off para prevenir flashes accidentales del contenido de la cuelist. Cuando está activado (on), pulsando la tecla Flash se obtendrá en la salida los valores de intensidad programados en la cuelist, independientemente de la posición del fader.
Level (Nivel)	100%	La proporción de la intensidad programada a la que flasheará el contenido de la cuelist. Si los niveles están programados al 60% y el nivel de flash se ajusta al 50% la intensidad de salida del flash sera del 30%.
Solo	Off	Flashea el contenido de la lista de cues al nivel máximo programado, mientras que las intensidades de salida de todos los demás masters (incluyendo los Masters Virtuales) se llevan a cero.
Latch (interruptor)	Off	Si está en on, la tecla Flash permanece activada como si la mantuvieras pulsada, hasta que la pulses de nuevo.
Go on flash	Off	Se dispara la cuelist cuando pulsas la tecla Flash, como si hubieras pulsado la tecla Go.
Release on flash	Off	La cuelist se relaja cuando pulsas la tecla Flash.

24.2 Ejecutando Multiples Cuelists

Puesto que la Wholehog III puede ejecutar simultaneamente diez cuelist en los masters (y más si se utilizan masters virtuales y expansores de reproducción) la cuestion que se presenta es qué master tiene control actualmente sobre cada parameter de cada aparato en particular. Para decidir qué master tiene prioridad la Wholehog III aplica las siguientes reglas:

- **Para parameters de intensidad:** por defecto, los parameters de intensidad se controlan basándose en la regla LTP (El último tiene prioridad), por lo que los valores parameter de intensidad que aparecen en varias listas de cues saldrán de la cuelist con la mayor prioridad de reproducción; ver *Cambiando la Prioridad de la Cuelist (p.267)*. Además, puedes asignar opciones de cuelist para que el master funcione bajo la regla HTP (El mayor tiene prioridad); lo que significa que si varios masters tienen programados los mismos parameter de intensidad, los mayores valores programados serán los que salgan a escena. Para ver una explicación completa de HTP y LTP, ver *HTP y LTP (p.9)*.
- **Para parameters de posición, color y haz:** la Wholehog III trata los parameters de posición, color y haz bajo la regla LTP. Si varios masters tienen programación para el mismo parameter entonces los valores del master más recientemente activado sobreescribirán los valores de masters activados previamente. Parameters que sólo están programados en un único master se mantendrán en ese valor. Cuando relajes el master más

recientemente activado, el control retorna al master activado previamente. De forma alternativa puedes fijar (imponer) los parameters de un master activado previamente para que sobreescriban los master activados más recientemente; ver *Imponer una Cuelist Sobre las Otras (p.267)*. Puedes evitar que los parameter LTP sea sobreescritos por las acciones o imposiciones de un master dando a ese playback una prioridad alta; ver *Cambiando la Prioridad de la Cuelist (p.267)*.

Tip

El Programmer, o el editor actual con el modo blind off, siempre tendrá prioridad sobre todos los masters y masters virtuales.

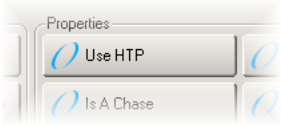
24.2.1 Usando HTP y LTP

Puedes activar la prioridad de una cuelist de LTP a HTP, permitiendo que los parameters de intensidad que han sido programados tengan como salida el mayor nivel en lugar del nivel más reciente activado. Por ejemplo, puedes tener una serie de chase de intensidad que quieres fundir de entrada y salida sobre el aspecto del escenario sin sobreescribir la información de intensidad del aspecto original, o cuando giras con máquinas de humo puede que quieras aumentar el nivel del humo programado en la cuelist principal para combatir los cambios de condiciones del aire o del tamaño local en un punto específico del show.

Para una explicación completa del LTP, ver *HTP y LTP (p.9)*.

Para asignar la prioridad de una cuelist a HTP:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Use HTP:



Alternativamente, puedes activar Use HTP para todas las nuevas cuelists en el panel Cuelist de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Important

Si tienes un master HTP con el fader subido (ej. intensidad por encima de cero), entonces usando Release o Pig + Release no tiene efecto sobre los parameters de intensidad. Para relajar la intensidad de los masters HTP, lleva el fader a cero. Para saber más sobre relajar cuelists, ver *Relajando una Cuelist de un Master (p.259)*.

24.2.2 Imponer una Cuelist Sobre las Otras

Cuando tienes varias listas de cues activadas al mismo tiempo, el control de los parameters de aparatos dentro de una lista de cues pueden ser tomados por otra lista de cues que también tengan programación para esos parameter. Por ejemplo, si la Cuelist 1 tiene programación para los canales de mesa 1-3, y la Cuelist 2 tiene programación para los canales 3-6, entonces ejecutando una cue en la Cuelist 2 se sobreescribirá el parameter de intensidad del canal de mesa 3.

Puedes querer retornar el control de canal de mesa 3 a la Cuelist 1 sin tener que ejecutar una cue en la Cuelist 1; esto se conoce como Fijar (Assert) la Cuelist 1. Fijando una lista de cues fuerza que todos los parameters de aparatos vayan a sus valores programados en la cuelist.

Para fijar los parameters en la cuelist alojada en el Master 3, por ejemplo, mantén pulsada la tecla Assert, y pulsa la tecla Choose del Master 3.

Tiempo de Assert (de Fijación)

Cuando fijas una lista de cues, los parameters que han sido fijados cambian a sus nuevos valores en el tiempo assert. Por defecto es 2 segundos, pero puedes asignar tu tiempo de assert preferido para cada cuelist:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona la celda Assert Time:

3. Set **5**, Enter : cambia el tiempo de assert a 5 segundos.

Alternativamente, puedes asignar el Assert Time para todas las nuevas cuelists en el panel Cuelist de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Tip

Si tienes asigando un tiempo de fijación a una lista de cues, y quieres volver al tiempo assert por defecto, pulsa el botón Default junto a la celda Assert Time.

24.2.3 Cambiando la Prioridad de la Cuelist

Bajo la regla LTP, la acción más reciente determina los valores de los parameter de aparatos; ver *Ejecutando Multiples Cuelists (p.265)*. Sin embargo, puedes sobreescribir esta preferencia asignando las diferentes prioridades de las cuelists, es decir que las cuelists

con con mayor prioridad tienen preferencia sobre las que tienen menor prioridad. Si su prioridad es igual, se usa la regla LTP para determinar qué cuelist tiene prioridad y determinar los valores de los parameter.

La prioridad por defecto de las cuelist es 0, y puedes asignar el valor de prioridad en incrementos de 10. Por ejemplo, si la prioridad de la cuelist alojada en el Master 5 está a su valor por defecto (0) y la prioridad del Master 4 es 50, cuando pulses un Go en el Master 5 no se sobreescribirán los parameters comunes actualmente activos en el Master 4. Convenientemente, puedes aplicar una priridad negativa de modo que la cuelist en el Master 3 tenga una prioridad de -50, los parameters comunen en el Master 5 sobreescribirán los del Master 3.

Para cambiar la prioridad de la cuelist:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona la celda Playback Priority:

3. Set **50**, Enter : cambia la prioridad a 50.

Alternativamente, puedes asiganar la Playback Priority para todos las nuevos cuelists en el panel Cuelist de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

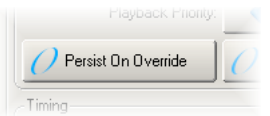
En el caso de que dos o más cuelists compartan el mismo nivel de prioridad, se aplican las reglas LTP normales.

Persistir al Sobreescribir

La Wholehog III automáticamente relaja las cualist cuando todos los parameter que contiene han sido sobreescritos por otra cuelist. Sin embargo, algunas veces es útil retornar al aspecto de una cuelist cuando se relaje la cuelist que ha sobreescrito la primera; en este caso puedes usar Persist on Override. Cuando esta opción está activada, la cuelist que sobreescrita no se relajará automáticamente y se mantendrá activa cuando la cuelist que sobreescribe sea relajada posteriormente.

Para activar Persist on Override en una cuelist:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Persist on Override:



Alternativamente, puedes asignar Persist on Override para todas las nuevas listas de cues en el panel Cuelist de la ventana Preferences:

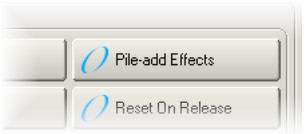
- Setup → Preferences → Cuelist

24.2.4 Multiples Cuelists con Efectos

Si una lista de cues contiene parameters que están ejecutando efectos, cuando otra lista de cues o escena cambia los valores subyacentes de esos parameters el efecto continúa ejecutandose. Usa Pile-Add FX para permitir a la segunda cuelist o escena que sobreescriba los efectos al igual que los valores subyacentes.

Por ejemplo, para permitir a la lista de cues en el Master 10 que sobreescriba los efectos en ejecución en otros masters:

1. Open + Choose : abre la ventana Cuelist para el Master 10.
2. Options : abre al ventana Playback Options de la lista de cues.
3. Selecciona el panel Cuelist y selecciona Pile-Add FX:



24.3 Reproducción con un Master Virtual

Puedes ejecutar cuelists sin asignarlas a un master físico usando los masters virtuales. Los masters vistuales están siempre a la intensidad máxima, de modo que la intensidad de los aparatos es la programada en las cues. Pueden operar a la vez un número casi ilimitado de masters virtuales ejecutando diferentes cuelists.

Puedes operar masters virtuales desde la ventana Cuelist Directory, desde la ventana Cuelist, o desde la línea de comandos.

Tip

Puedes pulsar List + Release para relajar todas las listas de cues que reproducen los masters virtuales.

24.3.1 Ejecutando Masters Virtuales desde la ventana Cuelist Directory

Puedes ejecutar masters virtuales de cuelists desde la ventana Cuelist Directory:

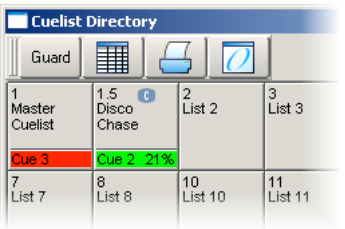
- Open + List

O:

- List, List

Para ejecutar una cuelist, asegúrate de que el botón Guard de la ventana Cuelist Directory está deseleccionado. Entonces pulsa un botón de cuelist en el directorio, y se reproducirá en el escenario, como si hubieras pulsado el Go de un master físico. Manteniendo pulsado el boton de la cuelist es igual que mantener la tecla Choose de un master, y puedes usar los contrales centrales de reproducción.

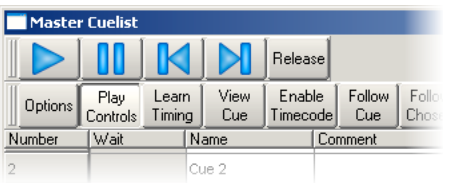
Los botones de cuelist del directorio pasan a ser rojos para indicar que están activos en escena, y cambian a verde cuando están realizando un crossfade:



24.3.2 Ejecutando Masters Virtuales desde la Ventana de Cuelist

Para ejecutar un master virtual desde la ventana de cuelist:

1. Open + List : abre la ventana Cuelist Directory.
2. Chequea que el botón Guardesté pulsado.
3. Open + (List 1) : abre la cuelist requerida.
4. Pulsa el botón Play Controls en la ventana Cuelist. Aparecerán los controles de reproducción en pantalla:



Los controles son, de izquierda a derecha, los botones Go, Halt/Back, Paso Atrás, Paso Adelante, y Release. Las funciones son las mismas que las de sus equivalentes del panel frontal; ver *Los Controles Principales, p.257*.

24.3.3 Ejecutando Masters Virtuales desde la línea de Comando

Para ejecutar una lista de cues en un master virtual desde la línea de comandos:

- List **1**, Enter : envía un comando Go a la lista de cues 1.

24.4 Comprendiendo la información obtenida de las Cuelist

Hay varias formas en las que puedes observar el estado de la salida de la mesa:

- El estado de los masters se muestra por los LEDS de los controles de reproducción y las Playback Bar en pantalla.
- Puedes usar una ventana de cuelist para seguir el progreso de las cuelists en ejecución.
- La salida total de todos los valores de parameter aparatos se muestra en la ventana Output, y la salida total de todas las intensidades de los aparatos aparece en la ventana Levels View.

24.4.1 Información de la Barra de Herramientas de Control y Reproducción

LED de Control Playback

Los LED de los controles de reproducción dan información del estado de la lista de cues:

- **Tecla Go (verde):** Cuando está encendida contínua, indica que tiene un fundido en progreso. Cuando parpadéa indica que el fundido fundido se ha pausado.
- **Tecla Halt/Back (Rojo):** Cuando se enciende contínua, indica que este playback controla otros parameters además de la intensidad. Cuando parpadéa indica que el control de esos parameters ha sido sobreescrito por otros playbacks.
- **Tecla Flash (Rojo):** Cuando se enciende de contínuo, esta indica que este reproductor está controlando intensidad. Cuando parpadéa indica que el control de intensidad ha sido sobreescrito por otro playback.

La Playback Bar

Figura 24.4. La Playback Bar

La Playback Bar está ubicada en la parte inferior de la pantalla táctil izquierda, dando información de cada master; ver *Figura 24.4, "La Playback Bar"*. Para cada master, la Playback Bar muestra la siguiente información:

- Si el master está vacío, aparece su número. Los masters de la mesa se numeran del 1 al 10, mientras que los masters en los wings de reproductores se numeran de 1/1 a 1/10 para el primer wing, 2/1 al 2/10 para el segundo wing, y asi sucesivamente.
- El número y nombre de cada cuelist. Esto aparece en azúl si el master ha sido mantenido tras un cámbio de página; ver *Opciones al Cambiar de Página (p.294)*. El nombre y el número aparecerá en lavanda si el master es de una página plantilla; ver *La Página Plantilla (p.300)*.
- La cue actuál y su tiempo global. Cuando la cue está en ejecución, se muestra en texto verde y el tiempo cuenta hacia atrás. Si la lista de cues ha sido relajada, entonces aparece ...., apareciendo la siguiente cue a continuación.
- Unas pocas cues siguientes y sus tiempo. Si quieres ver más cues, pulsa y arrastra la parte superior de la Playback Bar para hacerla más larga.
- El nivel del master como porcentaje. Si el master está por debajo del 100%, entonces aparece una barra roja indicando el nivel. Es posible que la posición del fader físico sea diferente del nivel del master de la cuelist, en cuyo caso la barra vertical será azúl; ver *Coincidiendo Niveles Cuando se Cambian Páginas (p.296)*.
- Puede que la lista de cues es un chase. Si es así, entonces aparece si ratio en BPM; ver *Usando una Cuelist como un Chase (p.278)*.
- Cualquier opción ajustada para la cuelist. Los simbolos utilizados se muestran a continuación.

Símbolo	Descripción
	La lista de cues está funcionando bajo la regla **HTP**.
	La cuelist está ajustada a Persist on Override. Ver *Cambiando la Prioridad de la Cuelist (p.267)*.
	La cuelist está ajustada a Release on Other Go. Ver *Relajanto en Otro Go, p.261*.
	La cuelist tiene alta prioridad. Ver *Cambiando la Prioridad de la Cuelist (p.267)*.
	La cuelist tiene baja prioridad. Ver *Cambiando la Prioridad de la Cuelist (p.267)*.
	La escena usa el master como un fader IPCB. Ver *Modo Potenciómetro IPCB (p.291)*. Fijate que esto se aplica sólo a escenas.
	La lista de cues utiliza el master como fundido manual. Ver *Fundido (crossfade) Manual (p.277)*.

Usando la Playback Bar con Playback Wings

Si conectas USB Playback Wings para tener más masters físicos, la mesa mostrará una Playback Bar adicional por cada wing. Puedes desplazar estos y alojarlos en un monitor externo adyacente al wing, para que la referencia entre el monitor y el wing físico sea más fácil y cercana.

Si tu monitor extreno está ajsutado a una resolución mayor de 1024x768, puedes arrastrar el final de la Playback Bar para 'estrecharlo' para tener una mejor alineación con el espacio de los controles de los wings.

Para información sobre como añadir y ajustar playback wings, ver *Añadiendo Playback Wings (p.81)*.

24.4.2 Información de Cuelist

Puedes ver en detalle la ejecución de las cues de una lista de cues específica abriendo la ventana cuelist (ver *Figura 24.5, "La Ventana Cuelist con una Cue en Ejecución"*):

- Open + Choose

O:

- Doble click sobre al Playback Bar sobre la cuelist deseada.

O:

- Open + (List 1) : selecciona la lista de cues desde el directorio de cuelist.

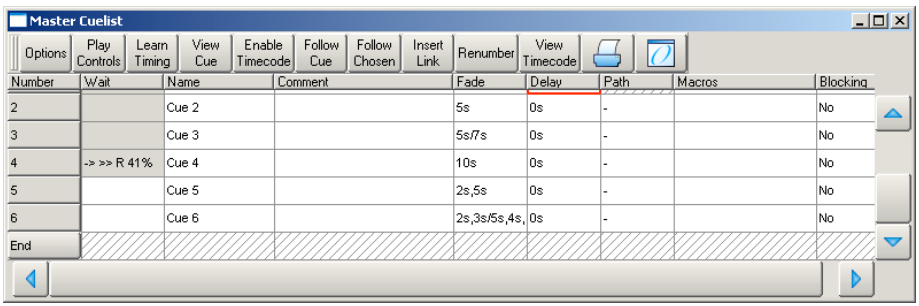


Figura 24.5. La Ventana Cuelist con una Cue en Ejecución

La cue actual se muestra con una flecha en la columan de espera de la lista de cues, cuando se activa la flecha se vuelve verde y aparece la letra R (de Running); el progreso de la cue se indica por el porcentaje completado en la misma columna. Pausando una cue se volverá la flecha roja y aparecerá la letra H(Halted).

Personalizando la Información de Cuelist

Hay varias opciones de vistas seleccionables por los botones en la parte superior de la ventana Cuelist:

- **Play Controls:** muestra los controles de reproducción alternativos en la parte superior de la ventana Cuelist. Es muy útil para la ejecución de los masters virtuales, ver *Ejecutando Masters Virtuales desde la Ventana de Cuelist (p.270)*.
- **View Cue:** abre la cue actual (que se indica por una flecha en la columna wait) en un editor.
- **Follow Cue:** seleccionando Follow Cue en la parte superior de la ventana Cuelist se hará que la lista de las cues se autodesplace para seguir la cue actual en la vista según se reproducen las cues.
- **Follow Chosen:** durante la reproducción, puede que quieras no tener múltiples ventanas Cuelist abiertas. Selecciona Follow Chosen de la parte superior de cualquier ventana Cuelist de modo que la Wholehog III muestre automáticamente la cuelist del master escogido actualmente. Si Follow Chosen está en off, siempre se mostrará la misma cuelist en la ventana independientemente del master escogido.
- **View Timecode:** activa y desactiva la aparición de la información de timecode.

24.4.3 La Ventana de Salida

La ventana Output muestra los valores de salida de todos los parameters controlados por la Wholehog III desde todas las cuelists, cuelists virtuales, escenas, el Programmer y otros editores, y parameters aparcados. Esto da una indicación exacta del estado de los valores de los parameter compartidos cuando múltiples cuelists se ejecutan simultáneamente; ver *Figura 24.6, "La Ventana Salida (Output)"*.

Para abrir la ventana de Output:

- Pulsa y mantén pulsada la tecla Open, entonces selecciona Output desde la Main Toolbar.

O:

- Selecciona Output desde la View Toolbar en la parte superior de la pantalla táctil izquierda.

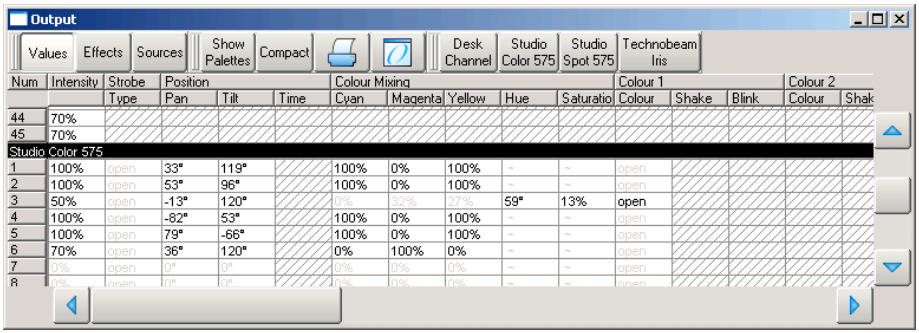


Figura 24.6. La Ventana Salida (Output)

La ventana Output por defecto muestra los valores de parameter crudos; puedes configurarlo a través de los botones de la parte superior de la ventana para mostrar la información de salida de la siguientes maneras:

- **Valores:** muestra los valores de parameter crudos.
- **Efectos:** muestra el valor base antes del efecto aplicado, además con un porcentaje indicando el ciclo del efecto.
- **Fuentes:** muestra la fuente que controla actualmente cada parameter, por ejemplo, el Programmer o una cuelist y número de cue.
- **Mostrar Paletas:** como con fuentes, muestra la paleta que está proporcionando el valor del parameter.
- **Compacto:** Muestra compacta de la información en la ventana; ver *Modo Compacto (p.93)*.

24.4.4 Los Niveles en la Ventana Vista

La ventana Levels View muestra el valor de salida de todas las intensidades controladas por la Wholehog III desde todas las cuelists, cuelists virtuales, escenas, el Programmer y otros editores, y parameters aparcados. Esto proporciona una indicación exacta del estado de los valores de intensidad compartidos cuando se ejecutan múltiples cuelists simultáneamente; ver *Figura 24.7, "La Ventana Levels View"*.

Para abrir la ventana Levels View:

- Pulsa y mantén pulsado la tecla Open, entonces selecciona Levels de la Main Toolbar.

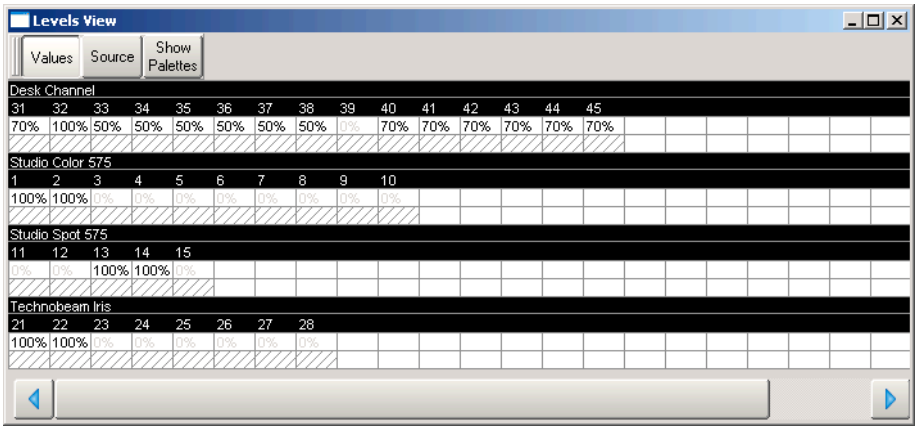


Figura 24.7. La Ventana Levels View

La ventana Levels View por defecto muestra los valores crudos de intensidad; puedes configurarlo a través de los botones de la parte superior de la vetana para que se muestre la información de los siguientes modos:

- **Valores:** muestra los valores de parameter crudos.
- **Fuente:** muestra la fuente que controla actualmente cada intensidad, por ejemplo, el Programmer o una cuelist y su número de cue.
- **Mostrar Paletas:** al igual que con fuente, muestra la paleta que está proporcionando el valor de intensidad.

24.5 Reproducción Avanzada de Cuelist

24.5.1 Sobreescribiendo Ratio Durante la Reproducción

Puedes alterar todos los ratios de tiempos de la cuelist escogida actualmente de dos maneras:

- **Con la Rate Wheel:** La rueda con "marca central" a la izquierda de la mesa permite fundir el ratio para aumentar o ralentizar momentáneamente la velocidad de los crossfade.
- **Con la Parameter Wheel de la izquierda:** Cuando mantienes pulsada la tecla Choose, puedes usar la parameter wheel de la izquierda para controlar el ratio del crossfade del master seleccionado. Este ratio modificado persiste hasta que hagas otro cambio.

El nivel del ratio se muestra como porcentaje con un valor por defecto del 100%. Una cuelist ejecutando una cue que tarda 10 segundos en completarse se completará en 5 con un ratio de aceleración de 200%, o en 20 segundos con un ratio de deceleración de 50%.

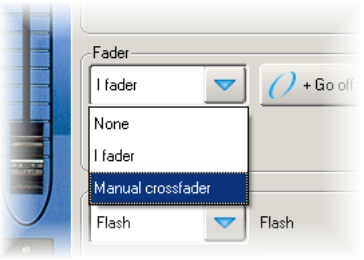
24.5.2 Fundido (crossfade) Manual

Puedes asignar cualquier cuelist para operar sobre ella manualmente, permitiendote realizar los fundidos de una cue a otra manualmente usando el fader. Una vez que se selecciona la opción de Fundido Manual para una cuelist, el potenciómetro Master ya no controla la intensidad, sino que controla el progreso del fundido de todos los parameters desde la cue actual a la siguiente; iniciandose cuando se mueve el potenciómetro desde cualquier extremo, y finalizando cuando se llega al extremo opuesto.

Si seleccionas el modo Fundido Manual cuando el fader está al 50%, no podrá tener lugar un fundido manual hasta que el fader se mueva hasta y desde un extremo del mismo, los siguientes movimientos desde los extremos harán avanzar la cuelist secuencialmente.

Para asiganr la función de Fundido Manual a una Cuelist:

1. Open + Choose → Options → Master
2. Selecciona Manual Crossfader desde el menú Fader:



El modo de crossfade manual se indica en la Playback Bar sobre el master seleccionado por M.

Tip

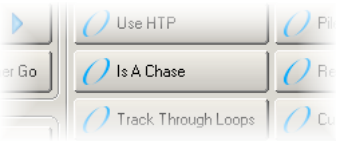
Aún puedes ejecutar cues en tiempo aunque esté seleccionado el modo de fundido manual pulsando la tecla Go del master. Fíjate que no tienes control de potenciómetro individual de la intensidad y que moviendo accidentalmente el potenciómetro se iniciará la ejecución de la siguiente cue de forma manual.

24.5.3 Usando una Cuelist como un Chase

Puedes usar una cuelist para hacer un chase. Cualquier tiempo de espera será ignorado, y cada cue se convierte en un paso del chase donde el ratio se ajusta en Beats Por Minuto(BMP).

Para usar una lista de cues como un chase:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Is a Chase:

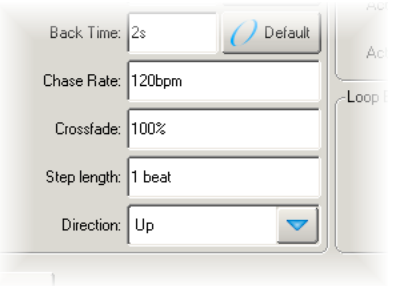


La Playback Bar muestra Chase y el ratio (por defecto a 120 bpm):

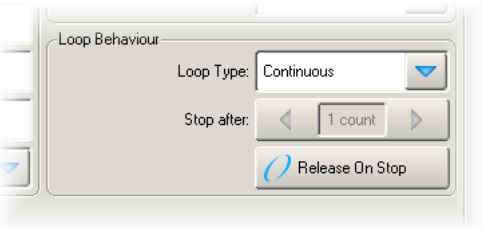
Cada paso de cue es por defecto equivalente a un beat (golpe), y para ajustar el chase para que avance cada segundo el ratio debe ser 60 bpm. Manteniendo pulsada la tecla Choose del master puedes modificar el ratio del chase y el tiempo de crossfade en las parameter wheels:

Cuando seleccionas Is a Chase en el panel Cuelist de la ventana Playback Options, aparecen las siguientes opciones de chase:

- **Chase Rate:** la velocidad del chase definida en Beats Por Minuto (bpm).
- **Crossfade:** la cantidad de cada paso en la que está activado el crossfade, como porcentaje.
- **Step Length:** por defecto cada paso de cue es equivalente a un beat. Esto es muy útil cuando introduces el ratio usando Tap Sync, pero entonces quieres que el paso del chase se al doble o a la mitad de velocidad. Para más sobre Tap Sync, ver *Ajustando el Ratio de Chase con Tap Sync, p.279*.
- **Dirección:** hay cuatro direcciones disponibles: Up (arriba), avanzando a través de los números de cues; Down (abajo), retrocediendo a través de los números de cue; Random, desplazándose aleatóriamente a través de los números de cue; y Bounce, iendo hacia arriba y luego hacia abajo de la lista de cues.



También puedes configurar los siguientes tipos de bucles en el panel Cuelist de la ventana Playback Options:



- **Continuo:** el chase avanza indefinídamente hasta que se pause o se relaje.
- **Stop On Last (Parar en el Último):** el chase se para en la última cue de la lista hasta que se relaje o se dispare de nuevo con un Go.
- **Release On Last (Relajar en el Último):** la cuelist que contiene el chase se relaja cuando llega al paso final.
- **Stop On First (Parar en el Primero):** el chase completa un ciclo y para en la primera cue hasta que se dispare de nuevo.

Si se escoge algún tipo de bucle distinto del contínuo entonces puedes asignar el número de ciclos que completará el chase antes de que el bucle deje de estar activo. Seleccionando Release on Stop se relaja la cuelist del chase incluso cuando se para a causa del final del bucle o un stop manual usando la tecla Halt.

Tip

Se puede acceder a las Playback Options de un master rápidamente manteniendo pulsado Pig y pulsando la tecla Choose del master.

Ajustando el Ratio de Chase con Tap Sync

Una cuelist tipo chase puede sincronizarse manualmente a los beat, como trozo de tema musical, usando Tap Sync. Una vez sincronizado la Wholehog III mantiene el ratio del chase hasta que se asigne uno nuevo.

Para ajustar el ratio de un chase usando Tap Sync, mantén pulsada la tecla Choose del master en el que el chase esta alojado, mientras pulsas la tecla Go del master repetidamente al ritmo requerido. La Wholehog III aprenderá la velocidad del chase por tí, en un mínimo de dos beats; después de esto, puedes soltar la tecla Choose.

Fíjate que sólo puedes usar la función Tap Sync con chase cargados en los master físicos, no en los virtuales.

24.5.4 Cuelists y Tracking (Arrastre de valores)

Puedes definir como una cuelist se comporta con el tracking (o arrastre) en el panel Cuelist de la ventana Playback Options (aparece en *Figura 24.3, "El Panel Cuelist de la Ventana de Opciones de Reproducción"*):

- Open + Choose → Options → Cuelist

Las opciones son:

Opción	Por Defecto	Notas
Cue Only	Off	Utiliza esto para ejecutar una cuelist sin **tracking**. Cualquier parameter que no tenga valor en una cue irá a su **valor por defecto**, en lugar de arrastrarse desde la cue anterior.
Track Through Loops	Off	Determina si los valores de parameter se arrastran del final de un bucle al principio del mismo. Ver *Seguimiento a través de Loops (p.231)* para una descripción completa.

24.5.5 Disparando Taréas Automáticas al Ejecutar una Cue

Puedes usar Disparar Macros para ejecutar una amplia variedad de taréas cuando se ejecuta una cue. Las Macros son simples instrucciones de texto ubicadas en la celda Macro de cada cue:

1. Open + Choose : abre la ventana Cuelist.
2. Selecciona la celda Macro para la cue deseada, y pulsa Set.
3. Teclea el comando de la Macro, y pulsa Enter.

Para una descripción completa de los comandos macro disponibles, ver *Automatizando la Mesa Usando Macros (p.323)*.

Tip

Puedes ver una lista de los comandos disponibles en la mesa seleccionando la celda Macro en la ventana Cuelist y pulsando la tecla Set.

Capítulo 25: Reproducción de Escenas

Para reproducir una escena, se necesita que esté asociada a un Master. Los Masters pueden ser o bien Físicos, usando el fader y controles del panel frontal de la mesa, o Virtual, usando los controles master en pantalla.

25.1 Reproducción Alojado en un Master Físico

La mesa Wholehog III tiene diez master físicos en los que se pueden alojar escenas para reproducirlas. También puedes mover escenas entre los master, o copiarlas para crear una copia de la escena en un nuevo master. Conectando wings de expansión o reproducción puedes añadir más masters al sistema Wholehog III.

25.1.1 Alojando una Escena en un Master

Para alojar una escena en un master:

- Scene **1** Move, Choose

De forma alternativa puedes seleccionar una escena del Scene Directory:

- (Scene 1) Move, Choose

El nombre de una escena y el nivel del fader aparece en la barra de Playback Bar inmediatamente encima del master:

Moviendo y Copiando Escenas entre Masters

Moviendo una escena entre masters se dealojará de su master original. Copiando una escena entre masters se dejará la escena en su ubicación original, y se alojará una copia de la escena en la nueva ubicación.

Para mover una escena:

1. Pulsa la tecla Choose del master desde el que quieres mover la escena.
2. Move
3. Pulsa la tecla Choose del master al que quieres mover la escena.

Para copiar (y así duplicar) una escena:

1. Pulsa la tecla Choose del master desde el que quieres mover copiar la escena.
2. Copy
3. Pulsa la tecla Choose del master en el que quieres copiar la escena.

Desalojando una escena de un Master

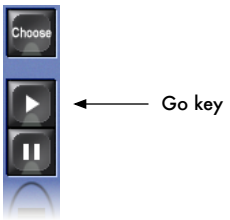
Para desalojar una escena de un master:

- Delete + Choose : desaloja la escena del master escogido.

Fíjate que esto no borrará la escena en sí misma, o la eliminará del directorio de escenas, sólo la desaloja del master.

25.1.2 Reproduciendo la Escena

Para reproducir la escena, pulsa la tecla Go:



La escena fundirá con los tiempo grabados en ella, y el fader actua como un **master de inhibición** para la escena. Si el fader está por debajo del 100%, entonces la tecla Flash llevará los parameters de intensidad de la escena a su máximo nivel programado, justo igual que si el fader se encuentra arriba del todo.

También puedes reproducir escenas usando la tecla Go de los controles principales, posicionado a la derecha de los masters (ver *Figura 24.2, "Los Controles de Reproducción Principales"*). Estos controles trabajan con el master actualmente escogido; también puedes usarlo con otro master manteniendo pulsada la tecla Choose requerida mientras pulsas una tecla de los controles principales. Ver *Controlando la Reproducción de Cuelist (p.256)*.

Tip

Puedes configurar la forma en la que funcionan los controles de reproducción, por ejemplo para ajustar el nivel al que se lleva la escena pulsando la tecla Flash, o incluso desactivándola. Ver *Configurando Controles de Playback (p.305)*.

25.1.3 Relajando una Escena en un Master

Puedes eliminar la apariencia de la escena en la salida, de modo que renuncie al control de todos los parameters de aparatos y efectívamente se desactive la salida de la escena; esto es conocido como relajar (release).

Para relajar una escena de un master:

- Release : relaja el master actualmente escogido.

O:

- Release + Choose : usa la tecla Choose del master de la escena que quieres relajar.

Tip

Puedes relajar todos los playbacks a la vez pulsando Pig + Release.

Si no tienes otras listas de cues, escenas o grupos activos cuando relajas una escena, entonces esta función deja todos los parameter de los aparatos en sus valores por defecto. Un valor por defecto de un parameter de aparato se determina por la Libreria del Aparato cuando se crea el aparato; puedes cambiar los valores por defecto en la ventana Edit Fixtures, ver *Asignando un valor por Defecto Personalizado, p.141*.

Si tienes otras listas de cues, escenas o grupos activos, entonces el control de los parameters de aparatos se transfiere a a uno de ellos al relajar la escena; ver *Ejecutando Múltiples Escenas (p.284)*.

Tiempo de Relajo

Cuando relajas una escena y los parameters de aparatos van a sus valores por defecto, lo hacen sobre el tiempo de relajo definido, y este cambio puede ser visible si tienes aparatos que son visibles en directo en el escenario (ej, con intensidad mayor que cero). Para asignar el tiempo de relajo de una escena:

1. Open + Choose : abre la ventana Scene para la escena en el master seleccionado.
2. Options → Scene : abre la ventana Options y selecciona el panel Scene.
3. Selecciona la celda Release Time:

4. Set **5**, Enter : asigna el tiempo de relajo deseado.

Puedes también ajustar el tiempo por defecto para todos las escenas nuevas creadas en el panel Scene de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

Tip

Si tienes asignado un tiempo de relajo a una escena, y quieres volver a sus valores de relajo por defecto, pulsa el botón Default junto a la celda de Release Time.

Relajar en Otro Go

Al ejecutar varias cuelist o escenas en un show, puedes querer que una escena se relaje cuando se dispare otra lista de cues o escena. Esto da, efectivamente, a la escena el nivel más bajo de prioridad de reproducción; para saber más sobre prioridades de reproducción, ver *Cambiando la Prioridad de una Escena (p.287)*. Puedes ajustar Release on Other Go en la ventana Scene de cada ventana de escena:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Selecciona Release on Other Go:

De forma alternativa, puedes activar Release on Other Go para todas las escenas nuevas en el panel Scene de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

25.2 Ejecutando Múltiples Escenas

Puesto que la Wholehog III puede ejecutar simultáneamente diez escenas o cuelists en los masters (y más en masters virtuales y si se usan playback wings) la cuestión que surge es qué master actualmente toma el control sobre los parameter de un aparato. Para decidir que master tiene prioridad la Wholehog III aplica las siguientes reglas:

- **Para parameters de intensidad:** por defecto, los parameters de intensidad se controlan según la base LTP (El último tiene prioridad), por lo tanto si el valor de un parameter de intensidad aparece en varias escenas se tomará como salida la escena de mayor prioridad de reproducción; ver *Cambiando la Prioridad de una Escena (p.287)*. Además, puedes asignar opciones de escenas para que un master funcione bajo la base de HTP (El Mayor Tiene Prioridad); esto significa que si varios masters tienen programado el mismo parameter de intensidad, el mayor nivel programado

saldrá al escenario. Para una discusión sobre el HTP y el LTP, ver *HTP y LTP (p.9)*.

- **Para los parameters de posición, color y haz:** la Wholehog III trata los parameters de posición, color y haz bajo la base de LTP (El último tiene prioridad). Si varios masters tienen programas para el mismo parameter entonces los valores del master activado más recientemente sobreescribirán los valores de los masters activados previamente. Los Parameters que están programados en un sólo master se mantendrán en ese valor. Cuando relajas el master activado más recientemente, el control se retornará al master activado previamente. Alternativamente puedes fijar los parameters de un master activado previamente de modo que sobreescriban los master activados más recientemente; ver *Fijando una Escena Sobre las Otras (p.286)*. Puedes prevenir un parameter (LTP) de ser sobreescrito por las acciones de los master o fijaciones dando a esta escena la mayor prioridad de reproducción; ver *Cambiando la Prioridad de una Escena (p.287)*.

Tip

El Programmer, o el editor actual con el modo blind apagado, siempre tiene prioridad sobre todos los masters y masters virtuales.

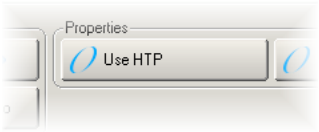
25.2.1 Usando HTP y LTP

Puedes cambiar el comportamiento de una escena entre LTP y HTP, permitiendo que de entre los parameters de intensidad que se tienen programados se envíe el mayor nivel en lugar del más reciente. Por ejemplo, cuando giras con máquinas de humo puedes querer controlar manualmente el nivel de humo creando una escena de humo con niveles de humo mayores que los programados en la cuelist principal para combatir los cambios de las condiciones de aire o el tamaño del recinto en puntos específicos del show.

Para una explicación completa del LTP, ver *HTP y LTP (p.9)*.

Para asignar la prioridad la escena a HTP:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Selecciona Use HTP:



Alternativamente, puedes activar Use HTP para todas las escenas nuevas en el panel Scene de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

25.2.2 Fijando una Escena Sobre las Otras

Cuando tienes varias escenas o cuelists activas al mismo tiempo, el control de los parameters de aparatos programados en una escena o lista de cues puede ser superpuesto por otra escena o cuelist que también tiene programación de parameter para ese aparato. Por ejemplo, asumiendo que ambas escenas son LTP, si la Escena 1 tiene programación para los canales de mesa 1-3, y la Escena 2 tiene progrmación para los canales de mesa 3-6, entonces una cue ejecutada en la Escena 2 sobreescribirá el parameter de intensidad del canal de mesa 3.

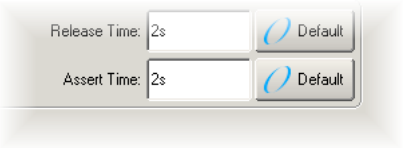
Puede que quieras retornar el control del canal 3 de mesa a la Escena 1 sin tener que ejecutar la Escena 1; esto se conoce como fija (assert) la Escena 1. Al fijar una escena se llevan todos los parameters de los aparatos a los valores que tienen programados en esa escena.

Para fijar los parameters de la escena ubicada en el Mastre 3, por ejemplo, mantén pulsada la tecla Assert, y pulsa la tecla Choose del Maste 3.

Tiempo de Fijado

Cuando fijas una escena, los parameters que se fijan cambian a sus nuevos valores siguiendo el tiempo de fijado. Por defecto es 2 segundos, pero puedes asignar tu tiempo de fijado preferido para cada escena:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Selecciona la celda Assert Time:



3. Set **5**, Enter : cambia el tiempo de fijado a 5 segundos.

Alternativamente, puedes asignar el Assert Time para todas las escenas nuevas en el panel Scene de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

Tip

Si has asignado un tiempo de fijado a una escena, y quieres volver al tiempo de fijado por defecto, pulsa el botón Default junto a la celda Assert Time.

25.2.3 Cambiando la Prioridad de una Escena

Bajo la regla LTP, la acción más reciente determina los valores de los parameter de los aparatos; ver *Ejecutando Múltiples Escenas (p.284)*. Sin embargo, puedes sobreescribir esta prioridad asignando diferentes prioridades a las escenas, de modo que las escenas con mayor prioridad tengan preferencia sobre las de prioridad inferior. Si su prioridad es igual, entonces se utilizaría la regla LTP para determinar que escena tomará preferencia y determinar los valores de los parameter.

Una escena, por defecto tiene prioridad 0, y puedes asignar el valor de prioridad en incrementos de 10. Por ejemplo, si la prioridad de la escena del Master 9 es la de por defecto (0) y la prioridad de la del Master 8 es 50, entonces un Go que dispare el Master 9 no sobreescribirá los parameters comunes actualmente activos en el Master 8. También puedes aplicar una prioridad negativa de modo que si la escena en el Master 10 tiene una prioridad de -50, los parameters comunes con el Master 9 will sobreescribirán a los del Master 10.

Para cambiar la prioridad de una escena:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Selecciona la celda Playback Priority:

3. Set **50**, Enter : cambia la prioridad a 50.

Alternativamente, puedes asignar las Playback Priority para todas las escenas nuevas en el panel Scene de la ventana Preferences:

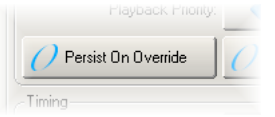
- Setup → Preferences → Scene

Persistir tras Sobreescritura

La Wholehog III automáticamente relaja las escenas cuando todos los contenidos de parameter han sido sobreescritor por otras escenas o cuelists. Sin embargo, algunas veces es útil retornar al aspecto de una escena cuando la sobreescritura de cuelist o escenas se relaja; en este caso puedes usar Persist on Override. Cuando esta opción está activada, la escena sobreescrita no se relajará y se mantendrá activa cuando la escena o cuelist que la sobreescribe desparezca posteriormente.

Para activar Persist on Override para una escena:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Selecciona Persist on Override:



Alternativamente, puedes asignar Persist on Override para todas las escenas nuevas en el panel Scene de la ventana Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

25.2.4 Multiples Escenas con Efectos

Si una escena tiene parameters que están corriendo un efecto, cuando otra cuelist o escena cambia los valores de base de esos parameters el efecto continúa ejecutandose. Usa Pile-Add FX para permitir a la cuelist o escena para sobreescribir el efecto al igual que los valores de base.

Por ejemplo, para permitir a la escena del Master 10 sobreescribir los efectos que se ejecutan desde el Master 9:

1. Open + Choose : abre la ventana Scene para el Master 10.
2. Options : abre la ventana de Scene Options de esa escena.
3. Selecciona el panel Scene y selecciona Pile-Add FX.

25.3 Reproducir con un Master Virtual

Puedes reproducir escenas sin asignarlas a un master físico usando un Master Virtual, se reproducen desde el Scene Directory. El master virtual siempre tiene la intensidad máxima, de modo que el nivel de los aparatos es el grabado en la escena. Se pueden ejecutar a la vez casi un número ilimitado de master virtuales con diferentes escenas.

Puedes operar masters de escenas virtuales desde la ventana Scene Directory o desde la línea de comandos.

Tip

Puedes pulsar Scene + Release para relajar todas las escenas en reproducción como masters virtuales.

25.3.1 Ejecutando Masters Virtuales desde la Ventana Scene Directory

Puedes ejecutar masters de escena virtual desde la ventana Scene Directory:

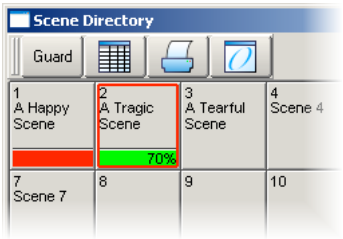
- Open + Scene

O:

- Scene, Scene

Para ejecutar una escena, asegurate de que el botón Guard de la ventana Scene Directory está pulsado. Entonces pulsa un botón de escena en el directorio, y saldrá en escena, como si se hubiera pulsado Go en un master físico. Manteniendo pulsado con tu dedo el botón de escena es equivalente a mantener pulsada la tecla Choose del master, y puedes usar los controles de reproducción centrales.

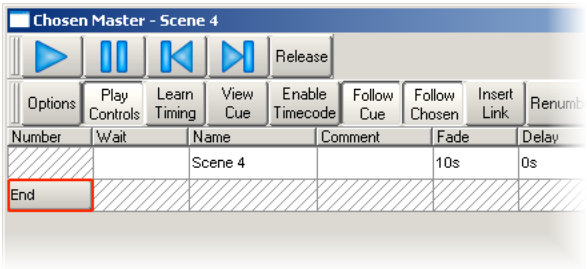
Los botones de escena en el directorio se coloréan en rojo para indicar que están actualmente en escena, y cambian a verde cuando la escena está fundiendo:



25.3.2 Ejecutando un Master Virtual desde la Ventana Scene

Para ejecutar un master de escena virtual desde la ventana Scene:

1. Open + Scene : abre la ventana Scene Directory.
2. Chequea que el botón Guard esté pulsado.
3. Open + (Scene 4) : abre la escena requerida.
4. Pulsa el botón Play Controls en la ventana Scene. Aparecen los controles de reproducción en pantalla:



Los controles son, de izquierda a derecha, botón Go, Halt/Back, Paso Atrás, Paso Adelante, y Release. Esta función, son exactamente igual que los equivalentes del panel frontal; ver *Los Controles Principales, p.257*. Fíjate que Paso Atrás y Paso Adelante no se utilizan con las escenas.

25.3.3 Ejecutando Masters de Escena Virtuales desde la Línea de Comandos

Para ejecutar una escena en un master virtual desde la línea de comandos:

- Scene **1**, Enter : envía el comando Go a la escena 1.

25.4 Comprendiendo la Información de Estado de las Escenas

Hay varias formas en las que puedes ver el estado de la salida de la mesa. Esta sección describe la información que se muestra en la Playback Bar para las escenas; los LEDs de los controles de reproducción del panel frontal de la mesa, y la ventana Output, funcionan de la misma manera para escenas y para listas de cues, y se describen en *Comprendiendo la información obtenida de las Cuelist (p.271)*.

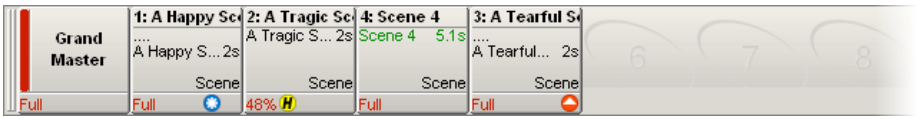


Figura 25.1. La Playback Bar

Sobre el master se encuentra la barra de estado dando información en la pantalla de cada master; ver *Figura 25.1, "La Playback Bar"*. Para una escena aparece:

- El nombre de escena y el tiempo.
- Si la escena ha sido relajada, entonces aparece .....
- El nivel del master como un porcentage. Si el master esta por debajo del 100%, entonces aparece una barra roja indicando el nivel. Es posible que la posición del fader físico sea diferente del nivel del master de la escena, en cuyo caso la barra vertical será azúl; ver *Coincidiendo Niveles Cuando se Cambian Páginas (p.296)*.
- Cualquier opción ajustada para la escena. Los simbolos que se utilizan se muestran a continuación.

Símbolo	Descripción
	La escena está trabajando bajo las reglas **HTP**.
	La escena está ajustada a Persist on Override. Ver *Cambiando la Prioridad de una Escena (p.287)*.
	La escena está ajustada a Release on Other Go. Ver *Relajar en Otro Go, p.284*.
	La escena tiene prioridad alta. Ver *Cambiando la Prioridad de una Escena (p.287)*.
	La escena tiene prioridad baja. Ver *Cambiando la Prioridad de una Escena (p.287)*.
	La escena usa el master como un fader IPCB. Ver *Modo Potenciómetro IPCB (p.291)*.

25.5 Reproducción de Escena Avanzada

25.5.1 Sobreescribiendo Radio Durante la Reproducción

Puedes alterar el radio de tiempos de fundido de la escena escogida actualmente de dos formas:

- **Con la Rate Wheel:** La rueda con auto-retroceso de la izquierda de la mesa permite modificar momentáneamente el radio de fundido para acelerar o frenar el fundido de entrada de una escena.
- **Con la rueda Parameter Wheel izquierda:** Cuando mantienes pulsada la tecla Choose, puedes usar la rueda parameter wheel izquierda para controlar el radio de fundido del master seleccionado. Esto radio modificado persistirá hasta que hagas otro cambio.

El nivel de radio se muestra como un porcentaje con valor por defecto del 100%. Una escena con un fundido de 10 segundos se completa en 5 segundos con un radio de aceleración del 200%, o en 20 segundos con un radio de deceleración del 50%.

25.5.2 Modo Potenciómetro IPCB

Puedes inhibir la salida de valores de cualquier información de intensidad, posición, color o parámetros de haz en cualquier otra escena o lista de cues usando una escena como Fader IPCB. Por ejemplo, en giras las distancias del montaje entre las posiciones del escenario y el Control pueden variar, y por lo tanto puede haber casos en los que quieras limitar el nivel de algunos aparatos para mantener un aspecto equilibrado en el escenario.

Para crear un master inhibidor usando la función fader IPCB:

1. Abre el Programmer desde la Main Toolbar. En el Programmer selecciona los aparatos y parameters que quieres inhibir, entonces asigna el valor de inhibición máximo.
2. Record Scene **1** Enter : graba la escena.
3. Scene **1** Move Choose : coloca la escena en un master libre.
4. Pig + Choose → Playback Options : abre la ventana de opciones del master de escena.
5. En el panel Master, selecciona IPCB Crossfader desde el menú desplegable Fader.

Una vez creado puedes inhibir el valor de los parameters contenidos en la escena de fader IPCB ajustando el nivel del fader de la escena.

Capítulo 26: Trabajando con Páginas

Las páginas te permiten predefinir estructuras de listas de cues, escenas y master de inhibición, de modo que puedan ser cargadas rápidamente en los master de reproducción disponibles.

Para un concierto, por ejemplo, las listas de cues pueden organizarse en una página por canción, para que cada concierto sea posible re-organizar las páginas para respetar el orden de las canciones en cada concierto. Una lista de cues puede usarse varias veces en una página o en varias páginas, o puede ser única para una página específica. Una página de plantilla puede definir ciertos master para que sean los mismos en todas las páginas.

A las páginas se puede acceder desde el Page Directory:

- Open + Page

O:

- Page, Page

Para información general del trabajo con directorios, ver *Trabajando con Directorios (p.97)*.

26.1 Creando una Nueva Página

Al seleccionar una página que no existe se crea automáticamente una página en blanco y se carga en los masters. Entonces se pueden asignar las cuelist, escenas y master inhibidores a los masters de la nueva página creada.

Para crear una nueva página:

1. Open + Page : abre el Page Directory.
2. Asegúrate de que Guard no está seleccionada en el Page Directory, de otro modo no podrás crear una nueva página usando este método.
3. Pulsa un boton en el Page Directory donde quieres crear una nueva página. Se crea una nueva página en blanco.
4. Set **[name]** Enter : nombra la página.

O, usando la línea de comandos:

1. Page **[number]** Enter : se crea una nueva página en blanco.
2. Set **[name]** Enter : nombra la página.

Important

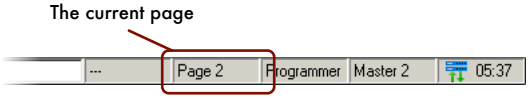
Cuando creas una página nueva en blanco, se carga automáticamente en los master físicos de reproducción. Por defecto, cualquier lista de cues, escena y masters de inhibición que estén previamente cargados serán liberados, y sus contenidos ya no saldrán de la mesa. Puedes cambiar este comportamiento; ver *Opciones al Cambiar de Página (p.294)*.

26.2 Cambiando de Página

Cambiando de página se carga un ajuste diferente de cuelists, escenas y/o masters inhibidores en los master de reproducción físicos. Puedes hacer esto de varias formas:

- Pulsa la tecla Next Page para ir a la siguiente página del Page Directory. Para ir a la página anterior mantén pulsado Pig y pulsa Next Page.
- Usando la línea de comandos : Page **[number]** Enter.
- Selecciona la página deseada desde la ventana Page Directory. Chequea que el botón Guard de la ventana de directorio no esté pulsado.
- Usa una macro dentro de una lista de cues; ver *Automatizando la Mesa Usando Macros (p.323)*.

La página actual se muestra en el área de estado en el extremo derecho de la Command Line Toolbar:



Tip

Puedes controlar qué página va a ser la siguiente cuando pulses la tecla Next Page para cambiar de página, teniendo las páginas en el orden apropiado en el Page Directory. Ver *Copiando y Moviendo Páginas (p.299)*.

26.2.1 Opciones al Cambiar de Página

Cuando cambias de página, hay tres opciones distintas sobre lo que ocurrirá con las cuelist, escenas o masters inhibidores que estén todavía activos:

- **Release All:** liberar todas las cuelists, escenas y masters inhibidores en la antigua página reemplazándolas con las cuelists de la nueva página.
- **Hold Over If Active:** mantiene activas las listas de cues, escenas y masters inhibidores de la página antigua en sus master, hasta que los

liberes. Entonces seran reemplazadas con el contenido de ese master en la nueva página.

- **Leave In Background:** mantiene las antiguas cuelists, escenas y/o master inhibidores activos en segundo plano, y aloja los nuevos en los master. Para ir al segundo plano, regresa a la página en la que estabas.

Tip

Puedes pensar que cambiar páginas usando la opción Leave In Background es similar a tener una página muy larga, y mover los masters para 'mirar' a una sección diferente de ella.

Una función más, Remember Fader Values, permite a los niveles de fader de una página permanezcan donde estaban la última vez que la página fue cargada. Si los faders físicos se han movido de esos valores, aparecerá una barra azúl indicativa; ver *Coincidiendo Niveles Cuando se Cambian Páginas (p.296)*.

Por defecto, Release All y Remember Fader Values están seleccionados para las nuevas páginas, pero puedes cambiar ésto en la ventana User Preferences:

- Setup → Preferences → Misc : ver *Figura 26.1, "El panel Misc de la ventana User Preferences"*.

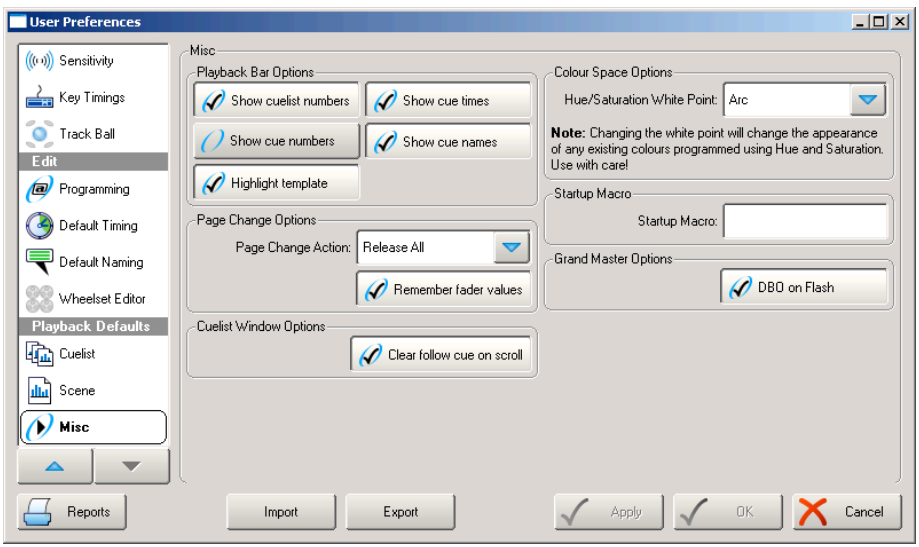


Figura 26.1. El panel Misc de la ventana User Preferences

Si quieres mantener una cuelist, escena o master de inhibición en concreto cuando cámbias de página, mantiene la tecla Choose de los masters cuando cambias la página. El nombre del item en la Playback Bar tendrá fondo azúl para indicar que está en modo holdover.

Para eliminar un master en modo holdover simplemente libéralo y la cuelist, escena o master inhibidor para ese master de la nueva página lo remplazará (si es que lo hay).

26.2.2 Coincidiendo Niveles Cuando se Cambian Páginas

Cuando cambias de página usando Leave In Background, es posible que la posición actual del master físico sea diferente al nivel de master de la cuelist. Por ejemplo, esto ocurrirá si tienes el fader al 100% mientras estás en la Página 1, y vas a la Página 2 y se reduce el master al 50%, y entonces retrocedes a la Página 1; ver *Figura 26.2, "Coincidiendo Niveles cuando Cambias de Página"*.

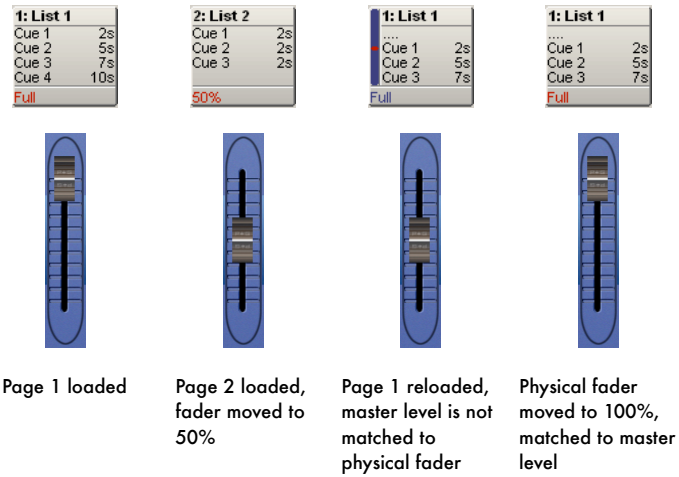


Figura 26.2. Coincidiendo Niveles cuando Cambias de Página

Si esto sucede, el nivel master de la lista de cues se mostrará en azúl en la Playback Bar, junto con un punto rojo mostrando la posición física del fader. Para hacer re-coincidir los niveles, mueve el fader hasta que esté al mismo nivel de la barra azúl; a este punto el fader tomará el control del nivel de master de la cuelist del modo normal.

26.2.3 Restaurando la Actividad Al Cambiar de Página

Puedes disparar cues para ir y asignar masters a niveles de fader específicos caundo cambias de página usando Restore Activity. Para hacer esto, captura la actividad deseada como una macro, que posteriormente ejecutarás cuando se carge la página.

Para capturar al actividad de página:

1. Page + Open : abre el Page Directory.
2. Para ir a la página deseada, y asignar la actividad de página: puedes reproducir las cuelists y escenas, y ajustar los niveles de fader. Por ejemplo, Master 1 Go, Master 4 al 50%, Master 8 al 25%.

3. Selecciona Capture Activity del Page Directory para grabar la actividad como una macro para la página.

Para editar directamente la macro de la página:

1. Page + Open : abre el Page Directory.
2. Selecciona para cambiar a la vista de hoja de cálculo.
3. Selecciona la celda Macro y pulsa la tecla Set. Teclea la macro que desees, y pulsa Enter.

Para ver detalles de la sintaxis de macro, ver *Automatizando la Mesa Usando Macros (p.323)*.

Tip

Puedes ver una lista de comandos de macro disponibles en la mesa seleccionando la celda Macro y pulsando la tecla Set.

Para limpiar una macro:

1. Page + Open : abre el Page Directory.
2. Deseleccionar para cambiar a la vista de botones.
3. Click con el botón derecho en la página y selecciona Clear Activity Macros en el menú contextual.

De forma similar, puedes activar o desactivar la función Restore Activity sin borrar la macro en si misma, pulsando con el boton derecho en la página y seleccionándolo en el menú contextual. Aparecerá el icono como recordatorio de que Restore Activity está activado.

26.3 Modificando Páginas

Puedes copiar o mover listas de cues, escenas y master inhibidores a una página, o eliminarlos, al igual que limpiar la página completa. Si cambias qué listas de cues, escenas o masters inhibidores están asignados en la página actual, entonces esa asignación se grabará automáticamente como parte de la página. Los cambios a las listas de cues, escenas y master de inhibición (como la edición de sus contenidos) permanecen con ellos, y no con la página.

26.3.1 Copiando Listas de Cues, Escenas y Masters de Inhibición a una Página

Al copiar una lista de cues a una página se crea una nueva lista de cues que es independiente de la de origen. Cualquier cambia hecho sobre esta nueva lista de cues no afectará a la lista de cues original. Para copiar una lista de cues existente a una página:

- List **2** Copy Choose : copia la cuelist 2 en el master seleccionado.

También puedes copiar una lista de cues de un master a otro:

1. Choose : pulsa la tecla Choose del master en el que está la cuelist que quieres copiar.
2. Copy
3. Choose : pulsa la tecla Choose del master en el que quieres copiar la cuelist.

Puedes copiar escenas y masters de inhibición del mimo modo.

26.3.2 Moviendo Cuelists, Escenas y Masters de Inhibición a una Página

Moviendo una cuelist a una página no se crea un nueva cuelist, de modo que los cambios hechos a la cuelist afectarán a todos los demás usos de esa cuelist en otras páginas. Para mover una lista de cues existente a una página:

- List **2** Move Choose : mueve la lista de cues 2 al master seleccionado.

También puedes mover la lista de cues de un master a otro:

1. Choose + Move : pulsa la tecla Choose del master que contiene la lista de cues que quieres mover.
2. Choose : pulsa la tecla Choose del master al que quieres mover la cuelist.

Puedes mover escenas y masters de inhibición del mismo modo.

26.3.3 Eliminando Listas de Cues, Escenas y Masters de Inhibición de una Página

Para eliminar una lista de cues, escena o master de inhibición de una página:

- Delete + Choose

Fíjate que esto sólo elimina el elemento del master; el elemento no se borrará del show.

26.3.4 Limpiando Cuelists, Escenas y Masters de Inhibición de una Página

Para limpiar todas las cuelists, escenas y masters de inhibición de la página actual:

1. Open + Page : abre la ventana Page Directory.
2. Pulsa Clear Current Page en el Page Directory.

Fíjate que limpiando la página actual se eliminarán los elementos de los masters; los elementos en sí mismos no se eliminarán del show.

Important

Cuando limpias la página actual, cualquier lista de cues, escenas y masters de inhibición que estén previamente cargados en los master físicos serán liberadas, y sus contenidos no tendrán salida de la mesa, ya.

26.4 Copiando y Moviendo Páginas

Puedes copiar y mover páginas:

1. Open + Page : abre el Page Directory.
2. Asegúrate de que el botón Guard está seleccionado, de otro modo pulsando un botón del directorio se activará la página, en lugar de sólo seleccinarlo.
3. (Page 1) Copy (Page 3) : copia la Página 1 a la Página 3.

De forma similar, usando la línea de comandos:

- Page **2** Move Page **4**,Enter : mueve la Página 2 a la Página 4.

Tip

El orden de las páginas en el directorio determina qué página tendrás cuando cambies de página usando la tecla Next Page. Puedes copiar y mover tus páginas de modo que aparezcan en el orden correcto para tu show. Puedes entonces desplazarte a través de la representación usando Next Page en lugar de seleccionar desde el directorio.

26.5 Borrando Páginas

Para borrar una página:

1. Page **1** Delete
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

Puedes borrar un rango de páginas:

1. Page **1** Thru **4** Delete
2. Pulsa OK para confirmar el borrado.

Date cuenta que no puedes borrar la página actual. Borrando una página no se borran las listas de cues o escenas del show.

Tip

Si prefieres que no se te pida confirmación de la acción de borrado, selecciona Don't Ask Me Again en la ventana de confirmación. Puedes reactivar la la confirmación iendo a Setup → Preferences → Programming y seleccionando Confirm before deleting directory items.

26.6 La Página Plantilla

La página de plantilla especifica qué cuelists aparecerán en los master específicos *en cada* página sin que tengas que cargarlos físicamente en el misma master en todas las páginas. Por ejemplo, puedes tener una cuelist primaria conteniendo las cues más usadas en el show, que quieres tener disponible en el mismo master, independientemente de en qué página te encuentres. Cuando mueves la lista de cues a un master en la página Plantilla, aparecerá en el mismo master de todas las páginas. Si una página normal y la página plantilla tienen una cue en el mismo master, la cuelist de la página normal sobreescribirá la cuelist de la página plantilla.

Para convertir una página en página plantilla:

1. Open + Page : abre la ventana Page Directory.
2. Pulsa con el botón derecho en la página, y selecciona Set As Template Page en el menú.

Desactiva la página plantilla pulsando con el botón derecho sobre ella y seleccionando Clear Template Pagedel menú. Sólo puede haber una página plantilla; asingnando una nueva página plantilla se retornará la anterior a página normal. La página plantilla se indica por el símbolo en la ventana de directorio.

Puesto que típicamente las páginas plantilla no se refieren a una porción concreta de la producción (por ejemplo una canción), nunca se cargarán con la tecla Next Page. Cuando se cambian páginas con esta tecla, la página plantilla se ignora. Siempre puedes cargar directamente la página plantilla usando o bien el directorio de páginas o la línea de comandos.

Las listas de cues, escenas y masters de inhibición que aparecen en un master de una página debido a que están contenidos en la página plantilla se muestran en azúl por defecto en la Playback Bar; ver *Figura 26.3, "La Playback Bar con 10 Master cargados desde la Página Plantilla"*. Puedes desactivar esto en Setup → Preferences → Misc deseleccionado Highlight Template.

Figura 26.3. La Playback Bar con 10 Master cargados desde la Página Plantilla

Si la página plantilla es la página actual,la barra de playback Playback Bar, incluiendo los masters vacíos, también se muestran en azúl; ver *Figura 26.4, "La Playback Bar con la Página Plantilla cargada"*.

Figura 26.4. La Playback Bar con la Página Plantilla cargada

Capítulo 27: Trabajando con Controles de Reproducción

27.1 Grand Master

El Grand Master controla la intensidad de todos los aparatos de la mesa, incluyendo los que están en el Programador, con la excepción de aquellos que están aparcados. Por defecto, se ubica en el Master 1 de cada página de Masters, pero puedes cargar una cuelist, escena o master de inhibir el master en el Master 1 del mismo modo que con cualquier otro master; ver *Trabajando con Páginas (p.293)*.

La tecla Flash junto al fader de actua como tecla de blackout de modo pulsador. Pulsándolo reducirá temporalmente la intensidad de todos los aparatos de la salida al 0%, con la excepción de los parameters de intensidad que estén aparcados; ver *Parking (Aparcando) (p.197)*. Cuando sueltes la tecla, las intensidades de los aparatos se restauran a sus valores normales.

También puedes controlar el Grand Master usando la tecla GM. Mantén pulsada la tecla GM y gira la primera parameter wheel o la I-Wheel. Esto te permite acceder al Grand Master rápidamente cuando hay un master normal en la página actual donde se encontraría por defecto el Grand Master. El LED de la tecla GM muestra el estado del Grand Master:

- **Off:** Grand Master está al 100%.
- **On:** Grand Master está al 0%.
- **Parpadeo suave:** El Grand Master está entre el 0 y el 100%.

27.1.1 Encontrando el Nivel del Grand Master

Si usas la tecla GM para cambiar el nivel del Grand Master, es posible que la posición física del fader sea diferente al nivel del Grand Master. Si esto ocurre, el nivel de Grand Master aparecerá en azúl en la Playback Bar, con un punto rojo indicando el nivel del fader físico. Para hacer que coincidan de nuevo los niveles, mueve el fader hasta que esté al mismo nivel que la barra azúl; en este punto el fader tomará el control del nivel del Grand Master del modo normal.

Por una explicación de la coincidencia de los niveles de fader, ver *Coincidiendo Niveles Cuando se Cambian Páginas (p.296)*.

27.1.2 La tecla Blackout

La tecla Flash bajo el Grand Master actúa como botón blackout. Puedes desactivar esta función:

1. Setup → Preferences → Misc
2. Bajo las Grand Master Options, deselecciona DBO on Flash.

27.2 Masters Inhibidores

El Inhibir masters permite limitar la intensidad de un grupo de aparatos. Si el master de inhibición está a full, entonces los aparatos que controla tendrán el nivel determinado por los playbacks, el Programador, y demás. Mientras que si se reduce el nivel del master de inhibición, la intensidad de los aparatos se reducirá en proporción. Por ejemplo, si tienes cuatro aparatos al 0%, 50%, 80% y 100% en una cue que va a ser reproducida, y estos aparatos están también en el master inhibidor, entonces los niveles cambiarán de la siguiente forma:

Aparato:	**1**	**2**	**3**	**4**
Master al 100%	0	50	80	100
Master al 50%	0	25	40	50
Master al 0%	0	0	0	0

Pulsando la tecla Flash de un master inhibidor se obtiene el mismo resultado que poniendo el nivel del fader momentáneamente a 0%, llevando todas las intensidades de aparatos controladas por el master inhibidor al 0%. Los valores de intensidad se restaurarán cuando sueltes la tecla.

Para crear un master inhibidor:

1. Graba un grupo conteniendo los aparatos requeridos. Ver *Grabando un Grupo (p.169)*.
2. Group, Group : abre el Group Directory.
3. Selecciona el grupo requerido. Para asegurar que no seleccionas el grupo en el Programador o Editor, activa el botón Guard en el Group Directory, o pulsa y mantén pulsada la tecla Pig mientras seleccionas el grupo.
4. Move, Choose : mueve el grupo al master requerido.

O, usando la línea de comando:

1. Graba un grupo conteniendo los aparatos seleccionados.
2. Group **[número de grupo]** Move Choose

La Playback Bar mostrará el nombre del grupo sobre el master escogido. Cuando el nivel de master es menor del 100%, la Playback Bar también mostrara una barra indicando el nivel. Cuando la tecla Flash está pulsada, la Playback Bar mostrará BO; ver *Figura 27.1, "El display de los Master Inhibidores en la Playback Bar"*.

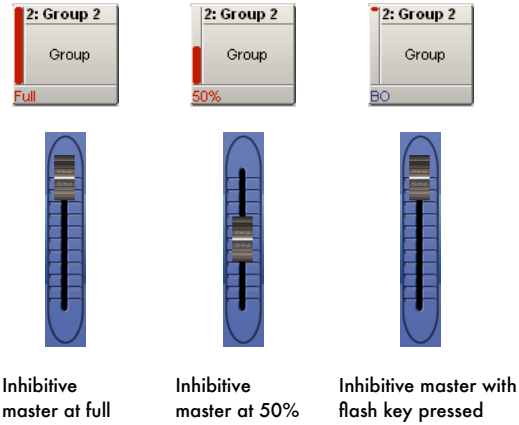


Figura 27.1. El display de los Master Inhibidores en la Playback Bar

27.3 Configurando Controles de Playback

Para cada lista de cues y escenas puedes configurar como funcionan los controles de playback. Por ejemplo puedes:

- Asignar la tecla de master Go para asignar la cuelist unos 3 segundos.
- Asigna el tecla Halt/Back general para Mantener la cuelist seleccionada con la opción de 'Release if already halted'.
- Asigna el fader el Fader para que sea un crossfader manual en lugar de un fader de intensidad.
- Asigna la tecla Flash para que haga flash al 50% y para Go en la cuelist.

Para asignar la función de cada control, junto con cualquier opción asociada:

1. Open + Choose : abre la ventana de Cuelist.
2. Options : abre las Options para la cuelist.
3. Bajo Controls, selecciona el panel Master o Main Controls; ver *Figura 27.2, "El panel Master de la ventana Cuelist Options"* y *Figura 27.3, "El panel de Main Controls de la ventana Cuelist Options"*.
4. Selecciona la acción que quieres que contenga el control de la lista desplegable, junto con sus opciones.
5. Pulsa OK cuando hayas terminado.

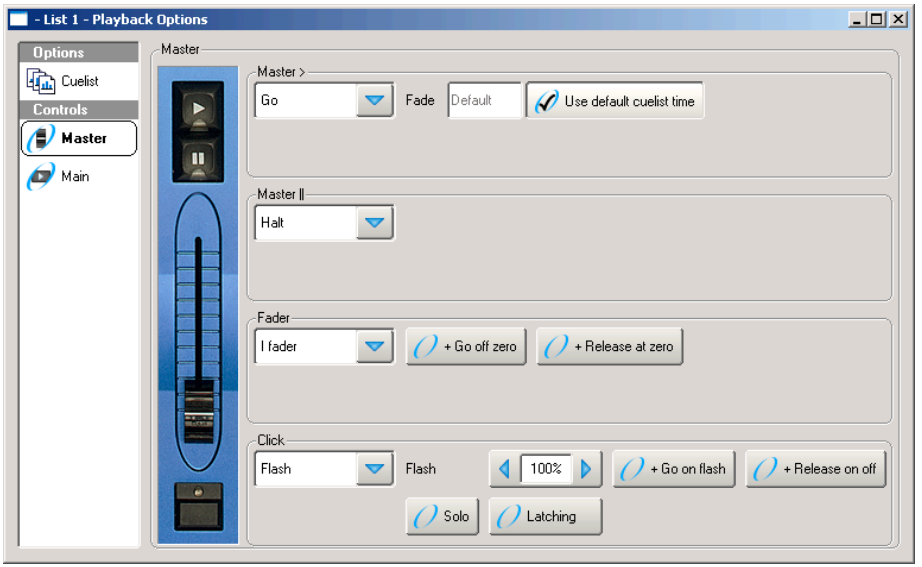


Figura 27.2. El panel Master de la ventana Cuelist Options

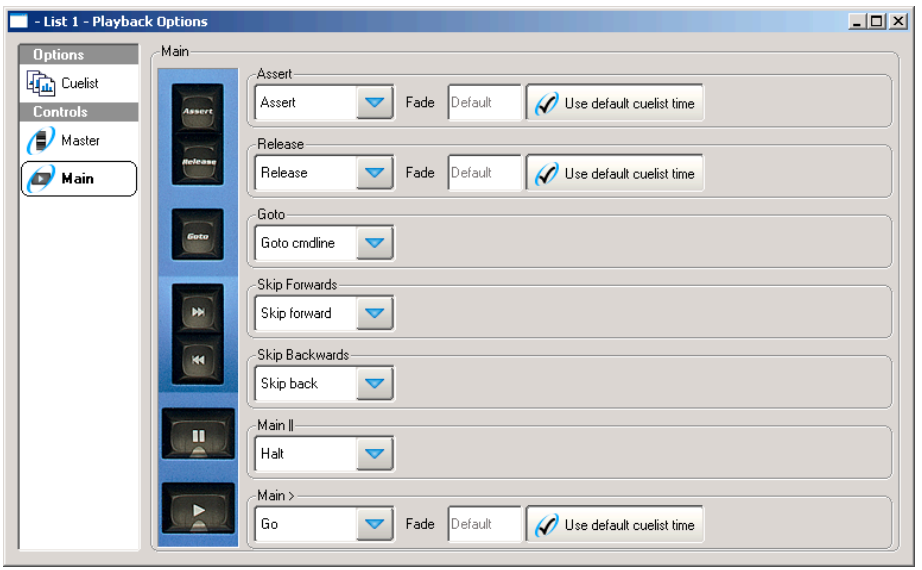


Figura 27.3. El panel de Main Controls de la ventana Cuelist Options

27.3.1 Configurando los Controles de Master

Cuando configuras los controles de master, estos ajustes son parte de la cuelist y se aplicarán al master en el que se ubique la lista de cues. Las opciones de configuración para los controles del master se muestran en la siguientes tablas:

El Master Go y teclas Master Halt	
Función	*Opciones y Notas*
None	Desactiva el control
Assert	Fija el master. Deselecciona Usar tiempo por defecto de cuelist para introducir tu propio tiempo de assert para el master, sobreescribiendo el tiempo de assert de la cuelist.
Release	Relaja el master. Deselecciona Usar el tiempo por defecto de la cuelist para introducir tu propio tiempo de release para el master, sobreescribiendo el tiempo de release de la cuelist.
Go	Dispara el master. Deselecciona Usar el tiempo por defecto de la cuelist para introducir tu propio tiempo de fundido para el master, sobreescribiendo el tiempo de la cuelist.
Halt	Para el master, parando cualquier fundido que esté en proceso.
Back	Invierte el crossfade actualmente en ejecucióon. Deselecciona Usar el tiempo por defecto de la cuelist para introducir tu propio tiempo de retroceso para el master, sobreescribiendo el tiempo de retroceso de la cuelist.
Restart	Va a la primera cue de la lista de cues.
Goto linea cmds	Introduce el comando Goto en la línea de comandos, de modo que puedes introducir un número de cue y pulsar Enter para ir a esa cue.
Goto	Introduce un número de cue al que ir en la casilla Target Cue. Deselecciona Usar el tiempo por defecto de la cuelist para introducir tu propio tiempo de fundido, sobreescribiendo el tiempo de la cue.
Skip forward	Va instantáneamente a la siguiente cue.
Skip back	Va instantáneamente a la cue anterior.

El Fader	
Función	*Opciones y Notas*
None	Desactiva el control
I Fader	El fader controla la intensidad de los aparatos que sale por el master. Pulsa Go Off Zero para Ir a la siguiente cue cuando el fader se mueva hasta cero. Pulsa Release At Zero para relajar el master cuando se mueva bajando hasta cero.
Manual crossfader	El fader controla las cues manualmente: mueve el fader hasta abajo para `precargar' la siguiente cue, entonces mueve el fader hacia arriba para iniciar el crossfade.

La tecla Flash	
Función	*Opciones y Notas*
None	Desactiva el control
Flash	La tecla Flash lleva la intensidad de los aparatos controlados actualmente por el master a su nivel máximo, determinado por la cuelist o escena en el master. Esto es equivalente a llevar momentáneamente el fader a full. Puedes introducir un nivel de porcentaje para la función de Flash. Si este es menor que el 100%, la intensidad de los aparatos se reducirá proporcionalmente cuando se pulse la tecla Flash . Pulsa Go On Flash para Arrancar el master cuando se pulsa la tecla Flash. Pulsa Release on Off para liberar el master cuando se suelte la tecla Flash. Pulsa Solo para llevar la intensidad de salida de todos los demás master a cero cuando se pulsa la tecla Flash. Si seleccionas Latching, la acción de la tecla Flash se mantiene hasta que se pulsa por segunda vez.

27.3.2 Configurando los Controles Principales

Cuando configuras los controles principales de reproducción, los ajustes forman parte de la cuelist y se aplicarán siempre y cuando seleccionas la tecla Choose del master en el que la cuelist se encuentra. Las opciones de configuración para las teclas de control principales se muestran en la siguiente tabla:

Teclas Assert, Release, Goto, Skip Forwards, Skip Backwards, Pausa Principal y Go Principal	
Función	*Opciones y Notas*
None	Desactiva el control
Assert	Fija el master escogido. Deselecciona Usar tiempo por defecto de cuelist para introducir tu propio tiempo de assert, sobreescribiendo el tiempo de assert de la cuelist.
Release	Libera el master escogido. Deselecciona Usar tiempo por defecto de cuelist para introducir tu propio tiempo de release, sobreescribiendo el tiempo de release de la cuelist.
Go	Dispara el master escogido. Deselecciona Usar tiempo por defecto de cuelist para introducir tu propio tiempo de fundido, sobreescribiendo el tiempo de la cuelist.
Pausa	Para el master escogido, deteniendo cualquier fundido que se encuentre en proceso.
Atras	Invierte el crossfade actualmente en ejecución en el master escogido. Deselecciona Usar tiempo por defecto de cuelist para introducir tu propio tiempo de retroceso, sobreescribiendo el tiempo de retroceso de la cuelist.
Reiniciar	Va a la primera cue de la lista de cues del master escogido.
Goto línea cmds	Introduce el comando Goto en la línea de comandos, de modo que puedes introducir número de cue y pulsar Enter para ir a esa cue en el master escogido.
Goto	Introduce un número de cue para ir a él en la celda Target Cue. Deselecciona Usar tiempo por defecto de cuelist para introducir tu propio tiempo de fundido, sobreescribiendo el tiempo de la cue.
Skip forward	Va instantáneamente a la siguiente cue del master escogido.
Skip back	Va instantáneamente a la cue previa del master escogido.

Capítulo 28: Trabajando con Audio, MIDI y Timecode

La mesa Wholehog III permite introducir y sacar señeales de audio, incluiendo la reproducción de audio desde la unidad de CD incluida en la mesa. También puedes disparar cues desde Control de Show Midi (MSC) y enviar datos MSC de salida, y puedes introducir código de tiempos (timecode) en la mesa y disparar cues desde él, y sacarlo en otro punto de la red. La Wholehog III soporta MIDI timecode, Timecode Lineal (LTC), y Video Timecode (VITC).

28.1 Trabajando con Sonido

La Wholehog III suporta varias señales de sonido de entrada y de salida, todas controladas desde el panel Sound del Control Panel; ver *Figura 28.1, "El panel Sound del Control Panel"*. Para abrir el Control Panel:

- Setup → Control Panel

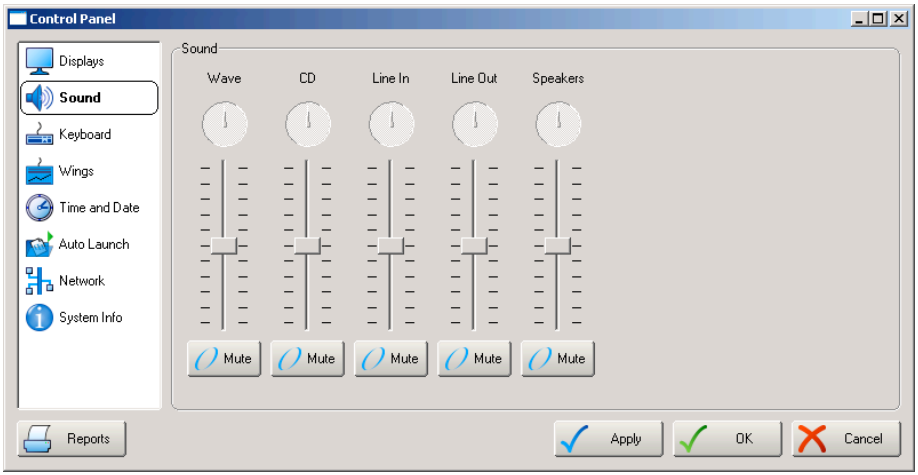


Figura 28.1. El panel Sound del Control Panel

En el panel Sound puedes ajustar el nivel de volumen, panoramizar entre izquierda y derecha, y mutear cada una de las entradas y salidas de la mesa:

- **Onda (Wave):** la mesa suena como beeps.
- **CD:** la unidad de CD incluida en la mesa.
- **Entrada de Línea:** jack mini estéreo de 3.5mm de entrada de línea en el panel posterior de la mesa.

- **Salida de línea:** jack mini estéreo de 3.5mm de salida de línea en el panel posterior de la mesa.
- **Altavoces (Speakers):** los altavoces integrados en la mesa.

Todas las entradas se envían a todas las salidas, sujetos a los niveles asignados en el Control Panel.

28.1.1 Reproduciendo sonido desde la unidad de CD-ROM

Puedes controlar la reproducción del sonido de la unidad de CD-ROM integrada usando los controles de pantalla ubicados en CD Control Toolbar; ver *Figura 28.2, "La CD Control Toolbar"*.

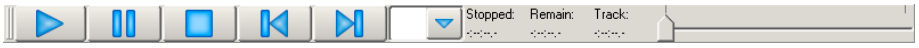


Figura 28.2. La CD Control Toolbar

Para abrir la CD Control Toolbar:

- Open + CD Tools : el botón CD Tools aparece en la barra de herramientas en la parte inferior de la pantalla derecha cuando pulsas la tecla Open.

La CD Control Toolbar muestra la información de tiempo de la pista, y tiene controles para:

- Play
- Pause
- Stop
- Pasar Adelante
- Pasar Atras
- Una lista desplegable de pistas
- Playing/Paused : el tiempo actual de la pista
- Remain : el tiempo restante de la pista
- Track : el tiempo total de la pista
- Una barra deslizante que representa la posición actual dentro de la pista. Puedes ajustar la posición dentro de la pista desplazando el señalador.

Puedes usar macros para controlar la unidad de CD-ROM cuando dispares un show, cambies de página, o reproduzcas una cue o escena; ver *Automatizando la Mesa Usando Macros (p.323)*.

También puedes usar la unidad de CD-ROM como origen del código de tiempos; ver *Usando un CD, p.318*.

28.2 Trabajando con Control de Show MIDI

Puedes usar Control de Show MIDI (MSC) para controlar la Wholehog III. El MIDI Show Control es una tecnología que te permite controlar todos los elementos de una ejecución (iluminación, sonido, video, pirotecnia, efectos, y demás) desde un sólo controlador. Se usa una variación del estándar establecido **MIDI** para enviar información de cues entre el controlador del show y el controlador específico de cada elemento de la ejecución. Puedes usar la Wholehog III como controlador de iluminación en un sistema de control de show MSC, reciviendo comandos desde un controlador de show; también puedes usar la Wholehog III como el controlador del show, enviando comandos MSC a otros controladores.

Para más información de MSC, ver *www.midi.org*. Además, el libro definitivo de John Huntington *Control Systems for Live Entertainment (Sistemas de control para Entretenimiento en Directo)* contiene información técnica, te guia en el diseño de sistemas de control de shows, y estudia casos del control de show en uso.

28.2.1 Llevando MSC a la Wholehog III

Para llevar MSC a la Wholehog III:

1. Conecta un controlador MSC a la entrada MIDI o bien de la mesa o de un MIDI/Timecode Processor conectado en red con la mesa.
2. Setup → Network : abre la ventana de Network.
3. Selecciona la mesa o el MIDI/Timecode Processor en la lista.
4. Settings : abre la ventana Settings; ver *Figura 28.3, "El panel MIDI de la ventana Console Settings"*.
5. En el panel MIDI, activa el MSC pulsando en la casilla.
6. Selecciona un Device ID.
7. Selecciona un Format ID.

Tip

Puedes activar la entrada de comandos MSC para cuelist individuales usando las opciens de cuelist; ver *Usando el Control de Show MIDI (p.314)*.

28.2.2 Enviando MSC desde la Wholehog III

Para enviar MSC dese la Wholehog III:

1. Conecta un dispositivo MSC a la salida MIDI o bian de la mesa o de un MIDI/Timecode Processor conectado en red con la mesa.
2. Setup → Network : abre la ventana Network.

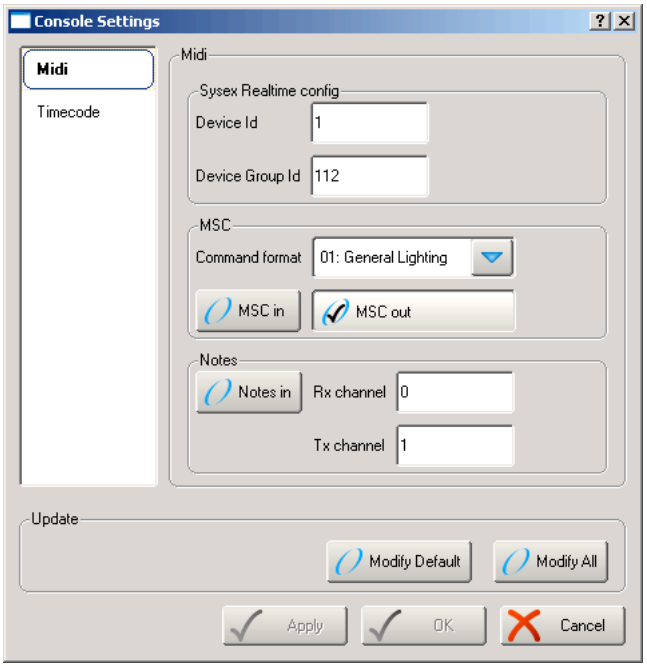


Figura 28.3. El panel MIDI de la ventana Console Settings

3. Selecciona la mesa o el MIDI/Timecode Processor en la lista.
4. Settings : abre la ventana Settings.
5. En el panel MIDI, activa la Salida MSC (MSC Out).

Tip

Puedes activar la salida de MSC para cuelist usando las opciones de cuelist; ver *Usando el Control de Show MIDI (p.314)*.

28.2.3 Usando el Control de Show MIDI

La Wholehog III reconoce y envia los siguientes comandos MSC:

	Comando MSC **Comando Wholehog III**	**Dato MSC**
Go	0x1 GO	número de cue, número de cuelist
Halt (Paro)	0x2 STOP	número de cuelist
Resume (Resumir)	0x3 RESUME	número de cuelist
Pasar hacia adelante	0x4 TIMED_GO	time=0, número de cue, número de cuelist
Pasar hacia atrás	0x4 TIMED_GO	time=0, número de cue, número de cuelist
Relajar	0xb GO_OFF	número de cuelist
Cambio de Página	0x1d OPEN_CUE_PATH	número de página

El control de Show MIDI esta activado por defecto para todas las cuelist y escenas. Puedes activar una cuelist o escena para que ignore la entrada de comandos de Control de Show MIDI:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Ignore MSC In.

De forma similar puedes evitar que se envíen desde la mesa los comandos de Control de Show MIDI para una cuelist en concreto:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Suppress MSC Out.

Tip

El MSC no distingue entre cues y escenas como hace la Wholehog III, de modo que no hay comandos MSC para controlar escenas. Para hacer esto, puedes enviar comandos MSC con un valor CUE_PATH de 5. La Wholehog III tratará el número de cue como un número de escena en su lugar.

28.2.4 Realización de Backup usando MIDI Show Control

Una aplicación importante del Control de show MIDI es la de hacer a una mesa 'esclava' de otra para realizar un backup de tipo tracking (seguimiento):

1. Carga el fichero del show en ambas mesas.
2. Conecta un cable midi desde el MIDI out de la mesa master al MIDI de la mesa esclava.
3. Activa el MSC Out en la mesa master; ver *Enviando MSC desde la Wholehog III (p.313)*.
4. Activa el MSC In en la mesa esclava; ver *Llevando MSC a la Wholehog III (p.313)*.

Cuando reproduces cues y escenas en la mesa master, ahora también se reproducirán en la mesa esclava.

28.3 Trabajando con Sintaxis MIDI

Puedes enviar sintaxis MIDI desde la mesa Wholehog III, o desde un MIDI/Timecode Processor de la red, usando macros cuando se lanza un show, cambia de página, o se reproduce una cue o escena. Ver *Automatizando la Mesa Usando Macros (p.323)*.

28.4 Introducir Código de tiempos en la Console

Puedes traer timecode a la mesa de varias formas:

Tipo de Timecode	Entrada usada:
MIDI Timecode	La entrada MIDI de la mesa.
	La entrada MIDI de un MIDI/Timecode Processor de la red.
Timecode Lineal	Un Widget USB de Timecode Lineal conectado a un puerto USB de la mesa.
	La entrada LTC de un MIDI/Timecode Processor de la red.
	Un CD en la unidad de CD-ROM de la mesa.
Video Timecode	La entrada VITC de un MIDI/Timecode Processor de la red.

El código de tiempos o Timecode que se entrega a la mesa o al MIDI/Timecode Processor es distribuido automáticamente a través de la red y puede utilizarse por cualquier otra mesa o sacarse por una salida MIDI, LTC o VITC de un MIDI/Timecode Processor.

Tip

Puedes tener múltiples códigos de tiempos funcionan en la red al mismo tiempo. Sin embargo, los MIDI/Timecode Processors sólo pueden tener activo una fuente de código de tiempos a la vez.

28.4.1 Conectando una entrada Timecode

Conectando a un MIDI/Timecode Processor

Para conectar una fuente de código de tiempos a un MIDI/Timecode Processor:

1. Conecta el MIDI/Timecode Processor a la red. Necesitarás usar un switch de ethernet; ver *Configurando la Red de Trabajo (p.73)*.
2. Conecta la fuente de código de tiempo a la entrada Midi, LTC o VITC del MIDI/Timecode Processor adecuada.
3. Setup → Network : abre la ventana Network.
4. Selecciona el MIDI/Timecode Processor en la lista.

5. Settings : abre la ventana Settings.
6. En el panel Timecode, selecciona la fuente de entrada, y cualquier opción requerida; ver *Opciones de Entrada de Timecode (p.318)*.

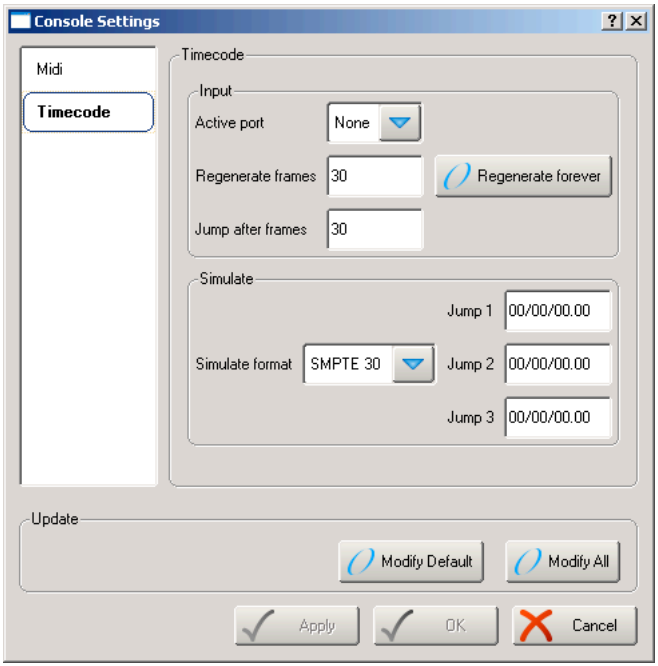


Figura 28.4. El panel Timecode de la ventana Console Settings

Conectando a una Mesa

Para conectar un código de tiempos a la mesa:

1. Si estás usando MIDI Timecode, conecta la fuente al puerto MIDI In del panel trasero de la mesa.
2. Si estás usando Timecode Lineal:
   a. Conecta un Widget USB de Timecode Lineal a un puerto USB de la mesa.
   b. Conecta la fuente de tiempos a la entrada del Widget. Este es un conector estándar XLR de 3 pines.
3. Setup → Network : abre la ventana Network.
4. Selecciona la mesa en la lista.
5. Settings : abre la ventana Settings.

6. En el panel Timecode, selecciona la entrada y cualquier opción requerida; ver *Opciones de Entrada de Timecode (p.318)*.

Usando un CD

Para usar Timecode Lineal grabado en un CD:

1. Coloca el CD en la unidad CD-ROM de la mesa.
2. Setup → Network : abre la ventana Network.
3. Selecciona la mesa en la lista.
4. Settings : abre la ventana Settings.
5. En el panel Timecode, selecciona el CD como la entrada y asigna cualquier opción requerida; ver *Opciones de Entrada de Timecode (p.318)*.

El CD enviará su código de tiempos justo igual que cualquier otra fuente de timecode source cuando se reproduzca usando los controles de CD; ver *Reproduciendo sonido desde la unidad de CD-ROM (p.312)*. Fíjate que el CD de audio saldra por los altavoces de la mesa y por la salida de audio, de acuerdo a los ajustes en el panel Sound del Control Panel; ver *Trabajando con Sonido (p.311)*.

28.4.2 Opciones de Entrada de Timecode

Puedes asignar varias opciones para la entrada de timecode en los paneles Timecode, LTC y VITC de la ventana Settings. Las opciones generales para la entrada de timecode son:

Ajuste	Por Defecto	Notas
Puerto Activo	None	La entrada de timecode para la mesa o MIDI/Timecode Processor. Esto es: None, LTC, MIDI, CD (sólo mesa), VITC (MIDI/Timecode Processor sólo).
Regenerar Frames (Pasos)	30	Si la entrada de timecode se para, la mesa o el MIDI/Timecode Processor regenerará el timecode con ese número de frames. Utiliza esto para protegerte de breves interrupciones de la señal de timecode.
Regenerar Siempre	Off (Desactivado)	El código de tiempos o timecode se regenerará indefinidamente.

Las opciones para el Timecode Lineal son:

Ajustes	Por defecto	Notas
Output Gain	0dB	La ganancia que se aplicará a la señal LTC en la salida.

Las opciones para el Video Timecode son:

Ajustes	Por defecto	Notas
Formato de Entrada	PAL	Formato PAL o NTSC.
Linea de Lectura (Readline1)	10	La línea de video donde se debe leer el código de tiempos codificado.
Línea de Escritura (Writeline1)	10	La línea de video donde escribir el código de tiempos codificado.
Impresión en Ventana: Visible	Off	Muestra el valor del timecode en la imagen del video que sale de la unidad.
Linea	20	La posición vertical del código de tiempos en la imagen de video.
Columna	40	La posición horizontal del código de tiempos en la imagen de video.

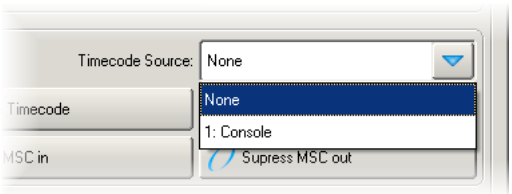
Tip

Puedes configurar un MIDI/Timecode Processor usando sus propios display y controles, en lugar de hacerlo desde la ventana Network en la mesa. Todos los ajustes están disponibles en Main → IO Config. Para información general sobre el trabajo con MIDI/Timecode Processors, ver *Trabajando con Network Processors (p.77)*.

28.5 Disparando Cues desde el Timecode

Puedes seleccionar una fuente de código de tiempos para cada cuelist, y dar valores de timecode a las cues dentro de la lista para determinar donde deben dispararse. Para seleccionar una fuente:

1. Open → Choose : abre la ventana de Cuelist.
2. Options → Cuelist : ve al panel Cuelist de la ventana Playback Options.
3. Selecciona una fuente de código de tiempos de la lista desplegable:



4. Asegurate de que el botón Enable Timecode está seleccionado.

Tip

Hay un botón Enable Timecode en la ventana Cuelist, para que puedas activar y desactivar fácilmente el timecode durante la programación y la reproducción sin tener que abrir la ventana Playback Options cada vez.

Para disparar una cue desde el timecode:

1. Open → Choose : abre la ventana Cuelist.
2. Selecciona la celda Wait para la cue, y pulsa Set.
3. En la barra de herramientas, selecciona Timecode.
4. Introduce un valor de timecode en horas, minutos, segundos y frames, en la forma **`hh/mm/ss.ff`**, y pulsa Enter.

Al igual que se introducen valores de timecode manualmente, puedes usar la función de aprendizaje de tiempos de la Wholehog III para asociar valores de timecode con cues; ver *Aprendiendo Tiempos (p.227)*.

Por defecto, las cuelist seguirán el timecode entrante, incluso si el timecode se adelanta o se retrasa; generalmente, esto es un comportamiento muy útil puesto que, por ejemplo, puede que 'rebobines' el timecode durante los ensayos para repetir una parte del show, y la cuelist automáticamente irá a la cue apropiada. Algunas veces puedes querer impedir que la cuelist vaya hacia atras si el código de tiempos va hacia atras. Puedes hacer esto usando Trigger Forwards Only:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Selecciona Trigger Forwards Only.

28.6 Viendo el Código de Tiempos o Timecode

Puedes ver el código de tiempos o timecode generado por cualquier fuente en la Timecode Toolbar:

1. Setup → Network : abre la ventana Network.
2. Selecciona un nodo de la red, como una mesa o un MIDI/Timecode Processor.
3. Pulsa Timecode Toolbar. Se abrirá la Timecode Toolbar; ver *Figura 28.5, "La Timecode Toolbar"*.

Si tienes una cuelist con una fuente de código de tiempos seleccionada, puedes también abrir la Timecode Toolbar con el botón View Timecode en la ventana Cuelist.

La Timecode Toolbar muestra el valor de la Input de timecode (que fisicamente llega a ese nodo) y el valor Current. El valor Actual es el mismo que el valor de entrada cuando se selecciona un puerto de entrada real, o el valor simulado cuando está en modo simu-

lación; ver *Simulando Timecode (p.321)*. El valor Actual es el que esta presente en el resto de la red.

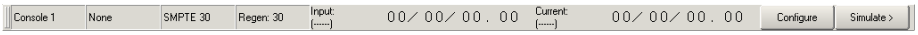


Figura 28.5. La Timecode Toolbar

28.7 Simulando Timecode

Puedes simular temporalmente una fuente de timecode, quizás porque la fuente actual no esté disponible durante la programación. La simulación de Timecode se controla desde la Timecode Toolbar:

1. Open → Choose : abre cualquier ventana Cuelist.
2. Pulsa View Timecode para abrir la Timecode Toolbar.
3. Pulsa Simulate para mostrar los controles de simulación de timecode.

Para ajustar la simulación de timecode:

1. Configure → Timecode : abre el panel de Timecode de la ventana de Ajustes de la mesa.

   O:

   Pulsa el botón Configure en la Timecode Toolbar.
2. Selecciona un formato para simular de la lista: SMPTE 30, NTSC 30, EBU 25, Film 24.
3. Si es preciso, asigna los tres puntos de salto. Serán valores de timecode a los que puedes saltar directamente desde esos botones en la Timecode Toolbar.
4. Pulsa Close para finalizar.

Puedes controlar la simulación del timecode Timecode Toolbar con las teclas Go, Stop, y los tres botones Jump.

Capítulo 29: Automatizando la Mesa Usando Macros

Puedes usar macros para automatizar taréas en la mesa. Tareas que pueden ser incluidas en la automatización:

- Acciones de marcha (go), paro (halt), superposición (assert), relajo (release) y Fundido para Masters.
- Marcha, Paro, Superposición y Relajo de Cuelists.
- Marcha, Paro, Superposición y Relajo de Escenas.

Puedes tener una macro ejecutandose en estos tiempos:

- Cuando se carge un show; ver *Macros de Lanzado (p.109)*.
- Cuando se carga una página; ver *Restaurando la Actividad Al Cambiar de Página (p.296)*.
- Cuando se reproduce una cue o escena; ver *Disparando Taréas Automáticas al Ejecutar una Cue (p.280)*.

29.1 Comandos Macro

Las Macros son comandos de texto que tecleas o colocas en una celda de macro; la sintaxis usada es la misma en cada caso:

Controlando Masters			
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*	*Comentarios*
Go Master	**GM[master]/[cue]**	**GM1/3**	Usa '*' para el master escogido actualmente. Si omites el número de cue, se ejecutará el Go para la siguiente Cue.
Go Master	**GM[range]**	**GM2>7**	Go siguiente cue de un rango de masters.
Parar (Halt) Master	**HM[master o rango]**	**HM1,3:HM2>7**	
Superponer (Assert) Master	**AM[master o rango]**	**AM1:AM2>7**	
Relajo (Release) Master	**RM[master o rango]**	**RM1:RM2>7**	
Fundido (Fade) Master	**FM[master]/[nivel]**	**FM2/50**	El master funde del 2 al 50%.
Escoger (Choose) Master	**CM**	**CM1**	

Controlando Cuelists			
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*	*Comentarios*
Go Cuelist	**GL[lista]/[cue]**	**GL1.5, GL2/5**	Si omites el número de cue, se hará Go con la siguiente cue.
Paro (Halt) Cuelist	**HL[lista]**	**HL1,6**	
Superponer (Assert) Cuelist	**AL[lista]**	**AL10**	
Relajo (Release) Cuelist	**RL[lista]**	**RL4,7,9**	

Controlando Escenas			
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*	*Comentarios*
Go Escena	**GS[escena]**	**GS12**	
Paro (Halt) Escena	**HS[escena]**	**HS4**	
Superponer (Assert) Escena	**AS[escena]**	**AS1**	
Relajo (Release) Escena	**RS[escena]**	**RS6,20**	

Controlando Páginas y Vistas			
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*	*Comentarios*
Cambio de Página	**CP[página]**	**CP3**	
Recuperar Vista	**RV[vista]**	**RV2**	

Controlando la unidad CD-ROM			
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*	*Comentarios*
Go CD	**GCD[pista]**	**GCD3**	Reproduce el CD en la unidad lectora incorporada en la mesa. Puedes especificar el número de pista, si no lo haces el CD abandonará la pausa si estaba en pausa, o reproducirá desde el principio del CD.
Parar (Halt) CD	**HCD**	**HCD**	Pausa el CD si está reproduciendo, quita la pausa si estaba en pausa, o inicia el CD pero lo pausa inmediatamente.
Relajo (Release) CD	**RCD**	**RCD**	Para el CD.
Siguiente (Next) Pista del CD	**NCD**	**NCD**	
Pista previa (Previous) del CD	**PCD**	**PCD**	

Controlando el Timecode			
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*	*Comentarios*
Activación (Enable) Timecode	**ET[cuelist]**	**ET2**	Activa el timecode para la cuelist seleccionada.
Desactiva el Timecode	**DT[cuelist]**	**DT2**	
Abrir la Barra de Herramientas de Timecode	**OT**	**OT**	

Enviando cadenas MIDI		
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*
Cadena MIDI	**MS[número de nodo]/[mensaje MIDI]**	**MSh1/90473F**
El número de nodo es 'h' para una mesa, 'i' para un MIDI/Timecode Processor, y su Número de Red. El mensaje MIDI está en Hexadecimal.		

Controlando Dispositivos de Red			
Macro	*Sintaxis*	*Ejemplo*	*Comentarios*
Resetear Nodo	**RN[número de red]**	**RN3**	Resetea el dispositivo de red seleccionado, como puede ser un DMX Processor.

Tip

Puedes mostrar y seleccionar de una lista de comandos de macro disponibles en la mesa, seleccionando la celda Macro y pulsando la tecla Set.

29.2 Introduciendo Comandos de Macro

Para introducir un comando de macro en una celda de macro:

1. Selecciona la celda de macro, y pulsa Set.
2. Selecciona un comando del menú desplegable.
3. Introduce la información específica para al macro, como el número de master.
4. Pulsa Enter para finalizar o seleccionar otra macro y repite. Si queires añadir un comando de macro en el futuro, se introducira ':' automáticamente.

Alternativamente:

1. Selecciona la celda de macro, y pulsa Set.
2. Introduce el comando de macro manualmente usando el teclado.
3. Pulsa Enter para finalizar.

Fíjate que si introduces un comando invalido, la celda volverá a estar vacía cuando pulses Enter.

29.3 Sintaxis de Macro Adicional

Dentro de un comando de macro, puedes especificar múltiples destinos separados con comas:

```
RS6,20
```

o un rango con el símbolo mayor que:

```
HM2>7
```

Puedes tener varias macros ejecutadas por una cue separandolas con dos puntos:

```
HM1,3:HM2>7
```

También puedes enviar comandos a un dispositivos de red especificado, usando **H** (Hog) para referirte a a una mesa, **D** para referirte a un DMX Processor, y **IOP** para referirte a un MIDI/Timecode Processor. Por ejemplo:

GM1H2 : hará Go del master 1 en la mesa número 2.

RND3 : reseteará el DMX Processor número 3.

Parte A. Appendices

Capítulo 30: Conectividad con Visualizador

El sistema Wholehog III es capaz de conectarse a visualizadores conectados directamente a la red Wholehog III. Actualmente se soportan tanto ESP Vision como WYSIWYG. La aplicación de Conectividad de la Wholehog III debe estar instalada en el ordenador del visualizador para que funcione la conexión.

Esta sección describe la información básica necesaria para instalar la aplicación Conectividad de la Wholehog III en el ordenador del visualizador y además la configuración de esa aplicación. Para profundizar en el uso del visualizador, por favor contacta con el fabricante del visualizador; ver *Contactos de soporte de Visualizadores (p.339)*.

30.1 Instalando la Aplicación de Conectividad

Descarga el instalador de la Aplicación de Conectividad actual de la Wholehog III de la página web de Flying Pig Systems: *www.flyingpig.com*. Otra alternativa es usar un CD de instalación completa o imagen ISO de la Wholehog III descargado (versión 1.3.8 o superior) que contiene el instalador de la aplicación de Conectividad de la Wholehog III en la carpeta VIZSETUP.

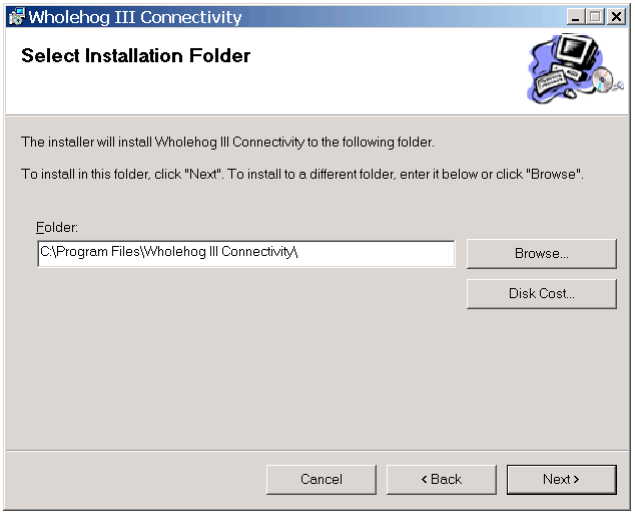
Para instalar la aplicación de conectividad:

1. Instalación Automática:
   a. Inserta el CD en tu PC.
   b. Se iniciará el asistente de instalación automáticamente.
2. Instalación Manual:
   a. Inserta el CD en tu PC.
   b. Haz doble click en el fichero setup.msi para iniciar el asistente de instalación.
3. Pulsa Next para continuar con el proceso de instalación.

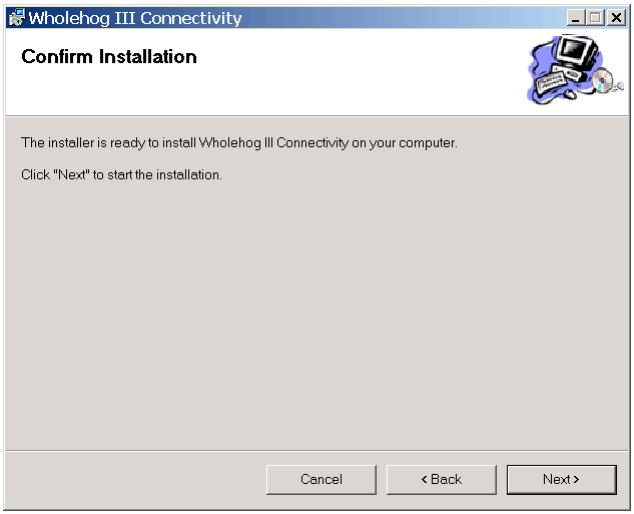
Wholehog III Connectivity
Welcome to the Wholehog III Connectivity Setup Wizard
The installer will guide you through the steps required to install Wholehog III Connectivity on your computer.
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
< Back
Next >

4. Selecciona una carpeta de instalación. Por defecto el software se instalará en el directorio `C:\Program Files\Wholehog III Connectivity\`.

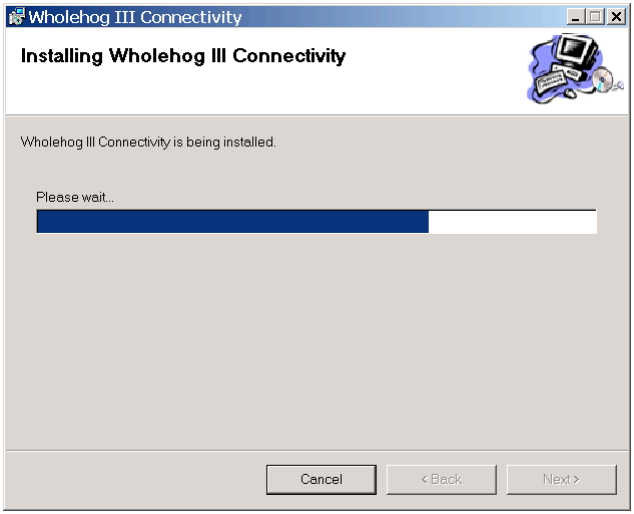
   Puedes cambiar el directorio para seleccionar otra ubicación para la aplicación. Pulsa Next para continuar la instalación.


Wholehog III Connectivity
Select Installation Folder
The installer will install Wholehog III Connectivity to the following folder.
To install in this folder, click "Next". To install to a different folder, enter it below or click "Browse".
Folder:
C:\Program Files\Wholehog III Connectivity\
Browse...
Disk Cost...
Cancel
< Back
Next >

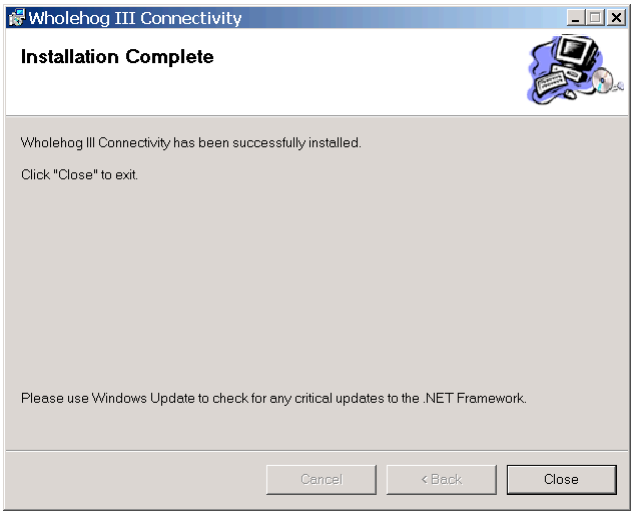
5. Confirma la instalación: después de confirmar el espacio en disco, la instalación estará lista para comenzar. Pulsa Next para iniciar la instalación.


Wholehog III Connectivity
Confirm Installation
The installer is ready to install Wholehog III Connectivity on your computer.
Click "Next" to start the installation.
Cancel
< Back
Next >

6. Instalación: durante la instalación aparecerá una barra de progreso:



7. Completando la instalación: cuando la instalación está completa, pulsa Close para salir del instalador.

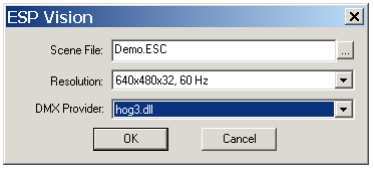

Wholehog III Connectivity
Installation Complete
Wholehog III Connectivity has been successfully installed.
Click "Close" to exit.
Please use Windows Update to check for any critical updates to the .NET Framework.
Cancel
< Back
Close

30.2 Conectando a ESP Vision

La Conectividad de la Wholehog III para ESP Vision soporta múltiples DMX Processors dependientes del número de universos soportados por tu ESP Vision dongle. Contacta con ESP Vision para información de ampliación.

30.2.1 Configurando ESP Vision

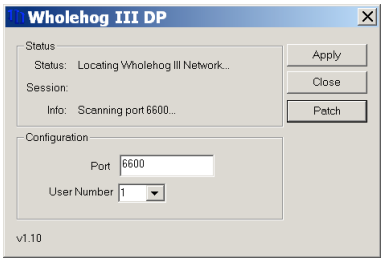
Cuando ESP Vision está cargado, selecciona Hog3.dll como el proveedor de DMX:



Si el Hog3.dll no está disponible en la casilla desplegable del campo Proveedor DMX, por favor contacta con ESP Vision para actualizar tu software.

30.2.2 Configurando la Conexión de Red

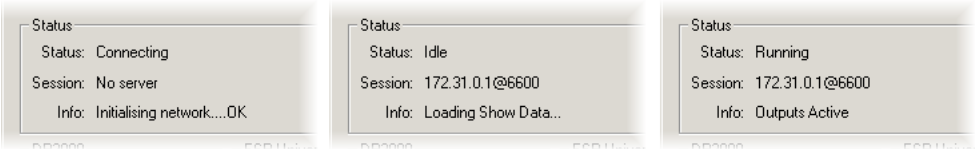
Cuando se abre un fichero de ESP Vision, se abre la ventana Wholehog III DP en la parte inferior derecha de pantalla de tu visualizador:



También se colocará el logo de Wholehog III en la barra de taréas de Windows cuando esté ejecutándose la aplicación:

Si cierras la ventana de diálogo, el Wholehog III DP continúa ejecutándose, y con un doble click en el icono de la barra de taréas se reabrira el cuadro de diálogo.

Cuando se detecta un servidor de Wholehog III en la red, el campo Status cambia a Connecting, Idle, y finálmente Running:



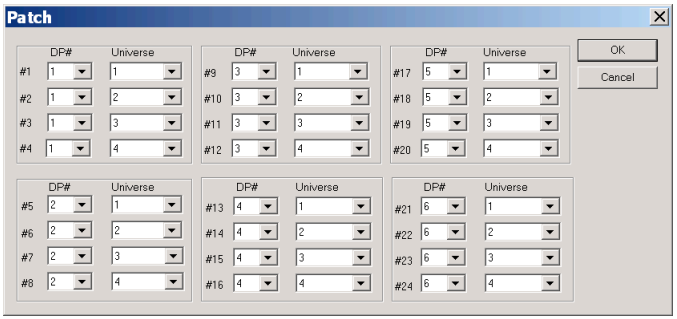
Los campos Session e Info contienen información de red adicional.

La aplicación Wholehog III DP puede configurarse de forma similar a un DMX Processor actual. Puedes asignar un puerto de red de Wholehog III y un número de red para esta aplicación. El campo Port debe asignarse al mismo puerto que tu mesa Wholehog III en la red. El campo Number representa el número de red y es similar al número de la esquina superior derecha en un DMX Processor.

Assign the number to a unique device Net number that is not used by any other devices on the Wholehog III network. Press Apply after making changes.

30.2.3 Configurando los Universos de ESP Vision

En la ventana Wholehog III DP del ordenador con ESP Vision pulsa el botón Patch para abrir la ventana de Patch. Usando esta ventana puedes conectar cualquiera de los 16 universos DMX en el ESP Vision a cualquier DMX Processor y universo de tu show Wholehog III. Por ejemplo, para asiganar el universo 3 de ESP Vision para que responda al universo DMX 3 del DMX Processor 2, simplemente selecciona DP# 2, Universo 3 en la columan ESP #3. Pulsa OK después de completar el pacheo.



30.2.4 Usando la Conectividad con ESP Vision

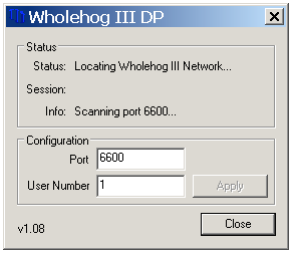
Una vez que la configuración superior está completada, debe funcionar la conectividad entre la Wholehog III y el ESP Vision. Puedes cerrar la ventana Wholehog III DP y la conectividad seguirá funcionando mientras el logo de Wholehog III se mantiene en la barra de taréas:

30.3 Conectando con WYSIWYG

La Conectividad de Wholehog III para WYSIWYG soporta múltiples DP's hasta completar el número de canales soportados por tu dongle de WYSIWYG. Contacta con Cast para información de actualización de WYSIWYG.

30.3.1 Configurando la Conexión de Red

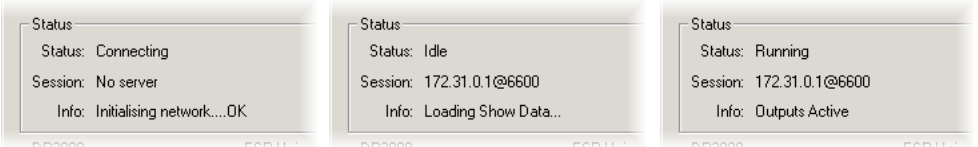
Cuando se lanza el WYSIWYG, aparece la ventana Wholehog III DP en la parte inferior derecha de tu visualizador:



Se coloca un logo de Wholehog III en la barra de taréas de Windows cuando se está ejecutando la aplicación:

Si cierras el cuadro de diálogo, Wholehog III DP continua ejecutándose, y pulsando doble click sobre el icono de la barra de taréas se reabrira el cuadro de diálogo.

Cuando se detecta un servidor de Wholehog III en la red, el campo Status cambia a Connecting, Idle, y finalmente Running:



Los campos Session e Info contienen información adicional sobre la red.

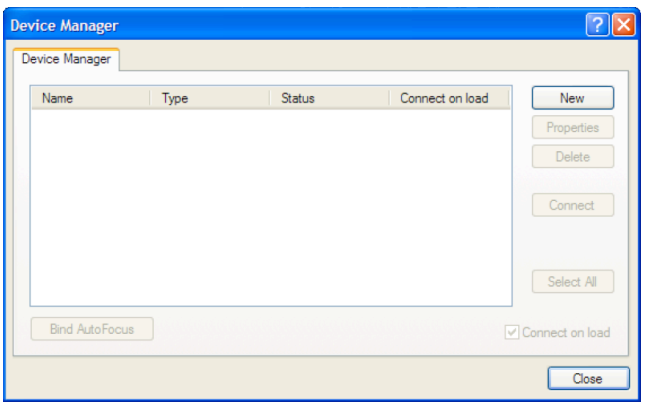
La aplicación Wholehog III DP puede configurarse de forma similar a un DMX Processor actual. Puedes asiganr un puerto de red a la Wholehog III u el número de red para esta aplicación. El campo Port debe asignarse al mismo puerto que tu mesa Wholehog III en la red. El campo User Number representa el número de red y es similar al número de la esquina superior derecha de un DMX Processor.

Asigna un Número de Usuario a un único dispositivo con número de red que no se utilice por ningún otro en la red Wholehog III.

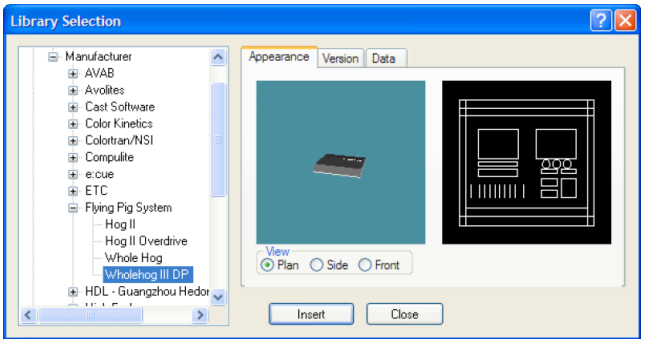
30.3.2 Configurando WYSIWYG

Para configurar WYSIWYG:

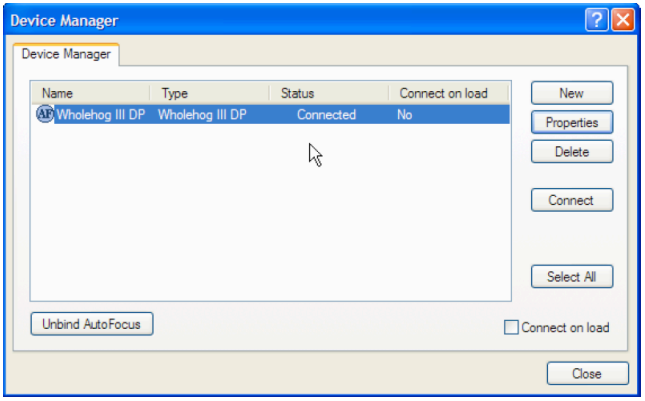
1. En el WYSIWYG abre el Gestor de Dispositivos : Live → Device Manager



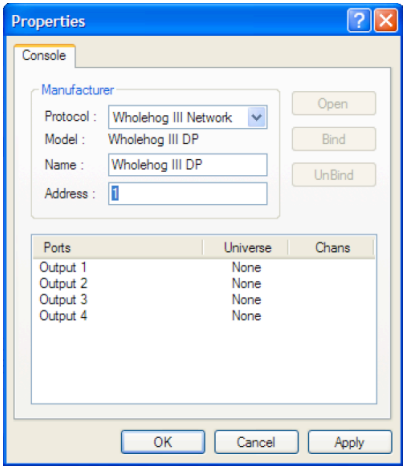
2. Pulsa en New para añadir un dispositivo más. Selecciona Wholehog III DP como el nuevo dispositivo:



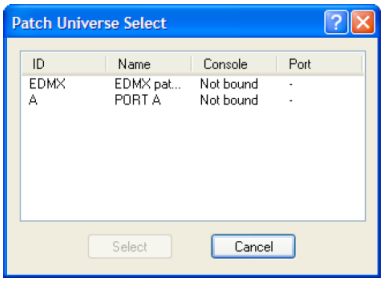
3. La ventana de dispositivos mostrará ahora el Wholehog III DP:



Doble click sobre este dispositivo o selecciónalo y pulsa Properties. Se abrirá la ventana de Propiedades:



4. En el campo Address introduce el número DP usado al pachear en la mesa Wholehog III. Pulsa OK para cerrar esta ventana.
5. Puentéa los puertos a los universos en tu show WYSIWYG; consulta la documentación de WYSIWYG para instrucciones detalladas.

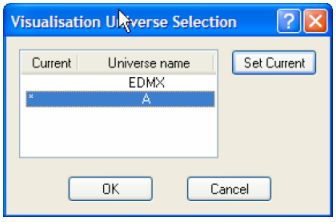


6. Una vez que los universos están puenteados, puedes conectar la Wholehog III DP. Repite el paso anterior para cada DMX Processor usado en el fichero del show Wholehog III.

30.3.3 Pasos adicionales para la Edición Console WYSIWYG

Cuando se usan algunas versiones de la Edición Console (CE) WYSIWYG para conectar directamente al sistema Wholehog III sólo se puede utilizar un universo para la visualización al mismo tiempo. Si tu versión de CE está limitada a un universo, necesitarás especificar que universo es el activo en el fichero WYSIWYG:

1. Con el fichero WYSIWYG abierto, ve al módulo Live Module y selecciona Edit → Universes.
2. Se abrirá la ventana de selección de universo de visualización. Esta ventana mostrará todos los los universos configurados en tu dibujo. Utiliza esta ventana para seleccionar el universo que quieres visualizar desde la mesa.



30.3.4 Usando la Conectividad con WYSIWYG

Una vez que la configuración anterior está completa, la conectividad entre el sistema Wholehog III y el WYSIWYG debería estar funcionando. Puedes cerrar la ventana

Wholehog III DP y la conectividad continuará mientras el logo de la Wholehog III se mantiene en la barra de taréas:

Función Autofocus

WYSIWYG puede enviar información a tu mesa Wholehog III para permitir a los focos poscionarse automáticamente a una posición particular en el escenario, en lugar de posicionar individualmente los aparatos usando los controles de la mesa. Referirse al Manual de Usuario de WYSIWYG para más detalles sobre la función Autofocus.

Cuando WYSIWYG Autofocus está activado, seleccionando y deseleccionando en WYSIWYG se hará lo mismo en la mesa. Puedes usar las funciones en WYSIWYG para asignar valores de intensidad, iris, pan, tilt, y mezcla de color CMY en el editor activo o programador en la mesa Wholehog III.

Ten en cuenta que la función Autofocus requiere que el fichero de show de la Wholehog III use aparatos de la libreria 2.5 o superior.

30.4 Solución de Problemas

1. **Cuando se recibe un mensaje del visualizador que dice `Error loading <path>/lxhog3dp.dll or hog3.dll`.**

   El driver no puede localizarse. Ejecuta el instalador de nuevo.

2. **Windows 98 o ME no ejecutan el instalador msi.**

   Descarga e instala la actualización de Windows Installer 2.0 desde Microsoft y ejecuta el instalador de Conectividad Wholehog III de nuevo.

3. **La ventana Wholehog III DP no se abre cuando se ejecuta el visualizador.**

   Ejecuta el instalador de nuevo.

4. **La ventana Wholehog III DP siempre dice `Locating Wholehog III Network…`**

   Chequea la coincidencia de puertos en las configuraciones de la mesa. Chequea las conexiones de Ethernet. Chequea que sólo hay un servidor DHCP en tu red. Reinicia el ordenador del visualizador.

5. **La ventana Wholehog III DP muestra `Connection Error` cuando trata de conectar.**

   Chequea los ajustes de la red tanto en el ordenador del visualizador como en la mesa Wholehog III. Reinicia el ordenador del visualizador.

6. **La ventana Wholehog III DP muestra `Couldn't get file handle` al tratar de conectarse.**

Chequea que otro visualizador no esté ejecutándose en el mismo ordenador. Reinicia el ordenador del visualizador.

7. **La ventana Wholehog III DP muestra `Loader version is old (need x.y.z)` cuando se trata de conectar.**

   Necesitas actualizar la Aplicación de Conectividad. Chequea *www.flyingpig.com* para la última versión.

8. **No hay salida de aparatos visible en el visualizador.**

   Chequea que el Grand Master de la mesa esté subido. Pulsa la tecla Blind para dar salida al los contenidos del Programmer.

9. **WYSIWYG muestra `Could not connect the following consoles: Wholehog III DP`.**

   Chequea que la ventana Wholehog III DP indica que esta conectado a la mesa y está funcionando. Chequea que la dirección en la ventana Propiedades de WYSIWYG coincide con el DMX Processor en el show de tu Wholehog III, y que ningún otro aparatos no está conectado ya a ese número.

10. **WYSIWYG Autofocus parece no funcionar.**

    Chequea que el show de la Wholehog III está usando una versión de librería de aparatos superior o igual a la 2.5. Chequea con Cast la actualización de las librerías de aparatos de WYSIWYG.

30.5 Contactos de soporte de Visualizadores

ESP Vision: *www.esp-vision.com/support.htm*

WYSIWYG/Cast: *www.castlighting.com/cast/software/support.jsp*

Capítulo 31: El Creador de Aparatos (Fixture Builder)

El fixture builder le da al usuario la posibilidad de crear sus propias librerías de aparatos desde cero, o desde librerias existentes en la mesa. El fixture builder debe utilizarse solo en casos extremos cuando se necesita una nueva librería y no hay tiempo para contactar con el soporte de High End Systems. Generalmente es mejor contactar con *support@flyingpig.com* para pedir apropiadamente las librerias de aparatos.

El uso del fixture builder solo está recomendado para programadores avanzados con larga experiencia en aparatos de iluminación y conocimientos de la Wholehog III. El conocimiento del protocolo DMX del aparato es esencial para comenzar a crear una librería propia. Esta guía explica rigurosamente el uso del fixture builder, pero no pretende en ningún caso ser un manual completo para crear librerías propias. A los usuarios les urge contactar con el servicio de soporte para tener las librerias aproopiadamente construidas e instaladoas en el software.

31.1 Trabajando con el Fixture Builder

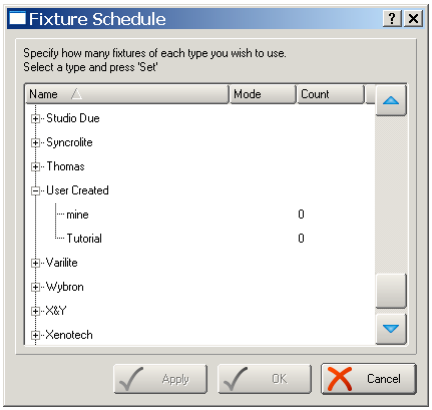
El fixture builder permite a los usuarios crear desde cero librerías básicas de aparatos. El uso del fixture builder requiere conocimiento en profundidad del protocolo dmx del aparato y también de los principios de libreria estándars usados en el sistema Wholehog III. La utilidad fixture builder no permite acceso completo a todas las posibilidades de las librerías que crea High End Systems, y por eso sólo debe utilizarse en situaciones extremas. Por favos, fíjate que las librerias personalizadas pasan a formar parte del fichero del show en el que fueron creadas y pueden ser mezcladas dentro de otros shows.

Las librerías pueden construirse desde un fichero en blanco o pueden copiarse desde un aparato existente dentro de la libreria (usando librerias V4). Cuando se copia una libreria existente, muchos de los elementos únicos de libreria creada en fábrica se eliminan por compatibilidad con la utilidad fixture builder. La nueva librería no será exactamente igual que la librería de la que es copia.

31.1.1 Añadiendo Librerías Creadas por Usuario a un Show

Una vez que las librerias han sido construidas en el fixture builder, se graban dentro del fichero del show. Puedes entonces añadir esos aparatos a tu show siguiendo el mismo método que los se añanden los aparatos en la libreria seleccionada:

1. En la ventana Fixture, abre el Fixture Schedule.
2. Desplázate al fabricante User Created y expande ese campo para ver todas las librerías personalizadas que hay:



3. Añade, pachea y programa las librerias personalizadas del mismo modo que las librerias existentes.

Una vez que se ha creado un aparato, se comporta igual que los aparatos incluidos en las librerías:

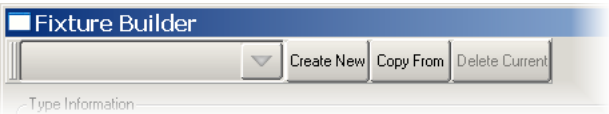
- Puedes mezclar librerías personalizadas desde un show a otro usando la función Merge Show.
- Puedes usar la ventana Edit Fixtures (Editar Aparatos) para ajustar los valores por defecto y otras funciones personalizables por el usuario en las librerías creadas.
- Puedes replicar y remplazar a y desde aparatos creados por usuario.
- Debes enviar un show que contenga tus aparatos personalizados a *support@flyingpig.com* para que sean añadidos a la librería interna.

31.1.2 Creando, Editando y Borrando las Librerias de Aparatos

Puedes crear, editar y borrar librerías de aparatos en la ventana Fixture Builder:

- Setup → Patch → Fixture Builder : abre la ventana Fixture Builder.

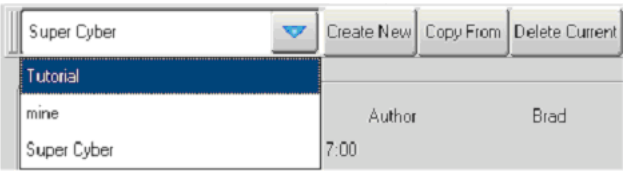
Selecciona una opción desde los botones en la parte superior de la ventana:



Las opciones son:

- **Create New:** crear un nuevo aparato desde cero. Ver *Creando una Nueva Libreria de Aparato desde Cero, p.343*.

- **Copy From:** crea un un nuevo aparato basandose en un aparato existente dentro de una librería de aparatos. Ver *Creando un Nuevo Tipo de Aparato Usando una Librería Existente, p.344*.
- **Delete Current:** Borra la librería creada por usuario, seleccionandola de la lista desplegable.
- Para editar cualquier libreria Creada por Usuario, selecciónala desde el menú desplegable:



Creando una Nueva Libreria de Aparato desde Cero

Cuando pulsas el botón Create New, se abrirá la ventana Create New Custom Type; ver *Figura 31.1, "La ventana Create New Custom Type"*.

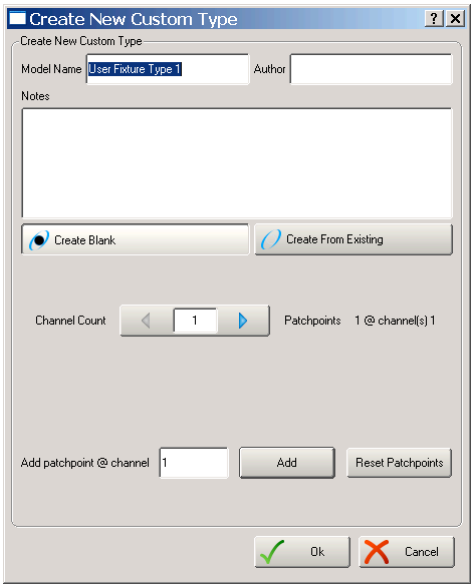


Figura 31.1. La ventana Create New Custom Type

Dentro de esta ventana puedes definir el Nombre del Modelo, Autor, e introducir otras Notas. También puedes escoger si crear en blanco o crear desde existente, dentro de esta ventana. En la casilla Channel Count, introduce el número total de canales DMX usados por el aparato. En la casilla Add Patchpoint @ Channel cell, introduce el número de canal DMX para definir un nuevo punto de pacheo. Un punto de pacheo se usa para

crear aparatos con dos direcciones de DMX (similar al tipo de aparato que componen un cambio de color con canal de dimer). Cuando los aparatos se pachean posteriormente en la ventana patch, podrás pachear estos aparatos a dos direcciones DMX discretas puesto que has definido el punto de inicio para cada uno en esta ventana (el 1er canal se define automáticamente como el primer punto de patch) Actualmente solo e permite 1 punto adicional de pacheo. Selecciona OK para confirmar la información de la librería y comenzar el proceso de creación; ver *Construyendo el Aparatoe (p.344)*.

Creando un Nuevo Tipo de Aparato Usando una Librería Existente

Cuando pulsas el botón Copy From, se abrirá la ventana Create New Custom Type; ver *Figura 31.2, "La nueva Create New Custom Type"*.

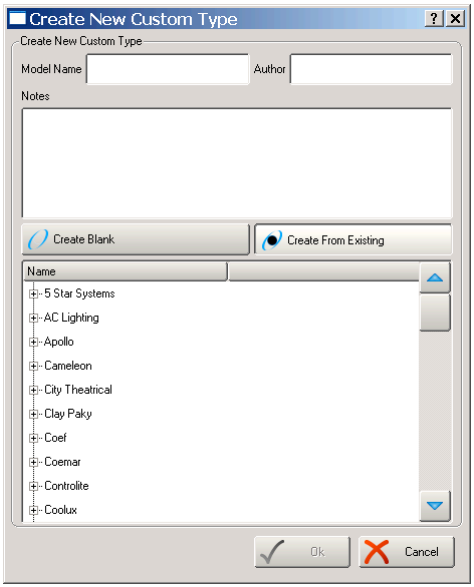


Figura 31.2. La nueva Create New Custom Type

En esta ventana puedes definir el Nombre del Modelo, Autor, e introducir cualquier Nota. Se muestra la libreria de aparatos cargada actualmente en el show. Selecciona el fabricante y aparato a copiar desde la librería existente al fixture builder. Selecciona OK para validar la información de la libreria y comenzar el proceso de construcción; ver *Construyendo el Aparatoe (p.344)*.

31.1.3 Construyendo el Aparatoe

Una vez has añadido una librería de aparato, sea desde cero o sea desde una copia, verás los canales de DMX en el fixture builder:

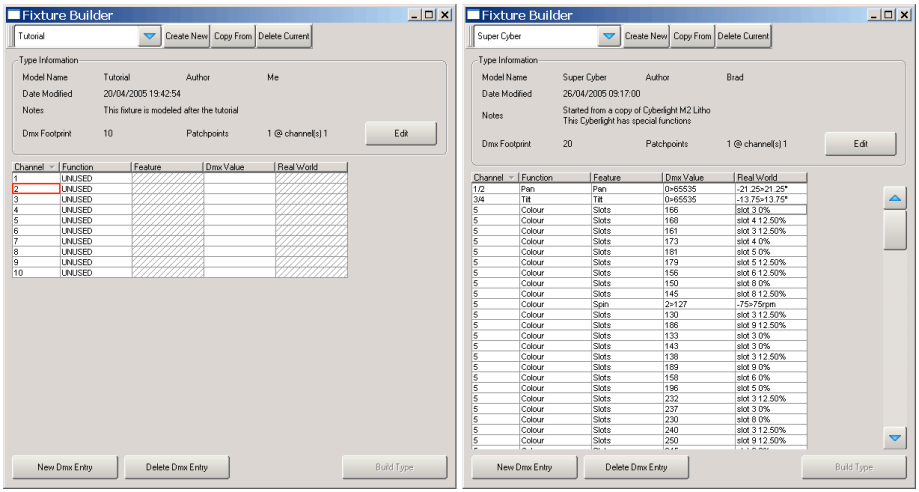


Figura 31.3. La Fixture Builder ventana

Usa el Protocolo de aparatos DMX para editar las casillas como sea necesario para construir la libreria personalizada. Hay varias casillas y sus usos son:

Tipo de información

- **Nombre del Modelo:** el nombre asignado a esa librería.
- **Autor:** el autor de la librería.
- **Fecha de Modificación:** la fecha de la última modificación de esta librería.
- **Notas:** cualquier nota introducida por el autor.
- **DMX Footprint:** número total de canales DMX usados por este aparato.
- **Patchpoints:** número total de puntos de pacheo único y sus localizaciones para este aparato.
- **Edit:** pulsa este botón para editar la información sobre esta librería.

Channel

Esta celda representa el número de Canal DMX en el protocolo del aparato. Pueden existir varias entradas para un sólo canal de DMX, cada una definida con diferentes funciones o características. Típicamente cada valor DMX o rango definido por el protocolo DMX del aparato tendrá como resultados entradas añadidas de DMX para el mismo canal de DMX. Usa el botón New DMX Entry para añadir filas en blanco para el canal DMX seleccinado, y el botón Delete DMX Entry para eliminar filas no deseadas.

La funcionalidad de 16-bit DMX puede definirse combinando dos canales DMX con la misma función y característica. Selecciona una casilla de canal DMX, pulsa Set y teclea

los dos canales DMX a combinar (separados por / desde el teclado numérico de la mesa). Por ejemplo, para combinar los canales DMX 3 y 4 para crear funcionalidad 16-bit DMX, introduce **3/4** en la casilla Channel para los canales 3 y 4. Los canales combinadoss no necesitan ser secuenciales (por ejemplo, 3/8 es válido).

Funcion

Esta celda representa la función o parameter usados para acceder a este canal. Una función se define como el nombre de parameter mostrado cuando programas el aparato. Ejemplos de funciones incluidos: intensidad, pan, tilt, gobo, cyan, etc. Las funciones se seleccionan desde una caja de diálogo que está ordenada por los siguientes Clases de categorías: Unused (Sin uso), Intensity (Intensidad), Position (Posición), Colour (Color), Beam (Haz), y Control. Muchas funciones también tienen sub-categorias llamadas características.

Feature (Característica)

Una característica se define como una sub-clasificación de una función. Por ejemplo, una función de gobo puede tener caracteristica de slots (bloques), spins (giro continuo) y random (aleatorio). Todas las características dentro de una función son mutuamente exclusivas. En otras palabras, cada característica pertenece sólo a una función y no pueden coincidir dos caracteristicas al mismo tiempo. Cada caracteristica tiene sus propios valores DMX o rango de valores. El tipo de función se define en la casilla de función que determinará que características están disponibles en la casilla de característica. Por ejemplo, seleccionando una función de Strobo se obtiene una oferta de 13 características, incluyendo: shutter, rate, ramp, ramp/snap, random, etc. Muchas funciones tienen características predefinidas que no pueden variarse (Intensidad, Pan, Cyan, etc).

Al construir una librería de aparato, defines una característica o feature como un subajuste de una función particular y la asocias con un valor o rango específico de DMX. Una función de gobo puede tener seis "features" slot (una por cada gobo), una feature tipo spin, y una aleatoria o random. Cada una de estas entradas debe mapearse a los valores DMX correspondientes de acuerdo con el protocolo DMX del aparato. Un canal DMX sencillo puede tener muchas funciones y características diferentes, cada una con sus valores o rangos de valores de DMX únicos.

Valor DMX

Este campo se usa para definir exactamente el valor o rango de valores DMX usados por la función y caracteristica del canal DMX. Las entrasdas en este campo pueden ser un valor simple de DMX o un rango de valores. Los rangos pueden introducirse con la tecla Thru del teclado de la mesa. Por ejemplo, 0>255 resulta un rango completo de un canal DMX de 8-bit. Los rangos DMX pueden invertirse si se desea, por ejemplo: 255>0 para hacer coincidir el rango del mundo real al que corresponde. Si una función se define como 16-bit DMX, entonces los valores DMX y los rangos deben estar entre 0 y 65535.

If a DMX value is out of the allowable DMX range, the minimum or maximum value will automatically be used (an entry of 0>500 will become 0>255).

Real World

Este campo define el nombre, valor o rango que se muestra en la mesa cuando la función y característica se usan. La función y característica seleccionada definen automáticamente el tipo de valor disponible dentro de este campo. Por ejemplo, una función de intensidad siempre aparecerá como porcentage, mientras que el pan o el tilt siempre se mostrarán como grados y el estrobo como frecuencia en(Hz). Debes introducir un valor simple o rango de valores (0>260°) usando la tecla Thru en el teclado de la mesa. El rango Real World se mapea directamente al rango de valores DMX correspondientes. Fíjate que si se introduce un valor simple (100%) para un rango de valores DMX correspondiente (0>255), entonces no serás capaz de ajustar el parámetro a través del rango definido.

Cuando se definen los valores Real World para una function/feature, puedes simplemente introducir un valor numérico (0>100) y el tipo de unidad predefinida se definirá automáticamente (para intensidad aparecerá como porcentage, para posiciones grados, para estrobos herzios); no tendrás que introducir el tipo de unidad. También si hay un valor Real World que está fuera del rango de la mesa, se usarán automáticamente el mínimo y el máximo valor (una entrada de 0>200% pasará a ser 0>100%).

Muchas características también pueden usar valores negativos. Cuando defines los valores de real world de un gobo rotando, por ejemplo, puedes introducir –50>50rpm. Este rango de real world se mapea directamente a su rango de valores DMX correspondientes, de modo que si el rango de valores DMX fuera 0>255, entonces los valores real world de 0rpm será igual al valor DMX 128 (los valores rpm positivos se mapean a los valores DMX más altos y los valores de rpm negativos se mapean a los valores DMX más bajos). Los decimales se utilizan solo algunos valores Real World (22.5>99.7rpm).

En el caso de las características definidas como slots (gobos o colores), esterá disponible un cuadro adicional donde se selecciona la casilla Real World. Este cuadro de diálogo permite seleccionar el nombre para el gobo o color de una lista de nombres predefinida. Las entradas Slot aparecen en la barra slot durante la programación. Adicionalmente puedes definir un ajuste para el nombre slot (en el campo de la parte inferior del diálogo). Este ajuste define el rango usado por la función cuando se introducen valores con la rueda encoder. Dejando este campo en blanco se utiliza el valor por defecto (0%).

Additional function/feature selections may result in various Real World value selections via a dialog box. For instance, a strobe function and shutter feature will allow a Real World value entry of either 'open' or 'closed'.

31.2 Tutorial Fixture Builder

Este tutorial te guía a través del proceso de crear una libreria de aparato personalizada para un aparato fictício. Sigue los pasos para crear una libreria de aparato personalizada.

Protocolo del Fictitious 575			
Ch.	*Propósito*	*Valor*	*Descripción*
1	Intensidad	0 a 255	0 es out 255 es full
2	Pan Grueso	0 a 255	540 grados de pan
3	Pan Fino	0 a 255	
4	Tilt Grueso	0 a 255	270 grados de tilt
5	Tilt Fino	0 a 255	
6	Cyan	0 a 255	0 es full, 255 es out
7	Magenta	0 a 255	0 es full, 255 es out
8	Yellow	0 a 255	0 es full, 255 es out
9	Gobo	0	Open
		20-30	Gobo 1 (breakup)
		31-40	Gobo 2 (bubbles)
		41-50	Gobo 3 (cone)
		51-60	Gobo 4 (radial)
		100-150	Spin de la rueda de Gobo fwd de lento a rapido
		151-200	
		201-255	Spin de la rueda de Gobo rev de lento a rápido
			Random gobo lento a rápido
10	Shutter	0	Closed
		1-127	Estrobo lineal de lento a rápido
		128-200	Estrobo aleatório de rápido a lento
		201-210	Reset Fixture
		221-230	Strike Lamp (Encender Lámpara)
		231-240	Shutdown fixture (Apagar Aparto)
		241-250	Douse Lamp (Apagar Lámpara)
		255	Open

31.2.1 Step 1: Crear el nuevo aparato

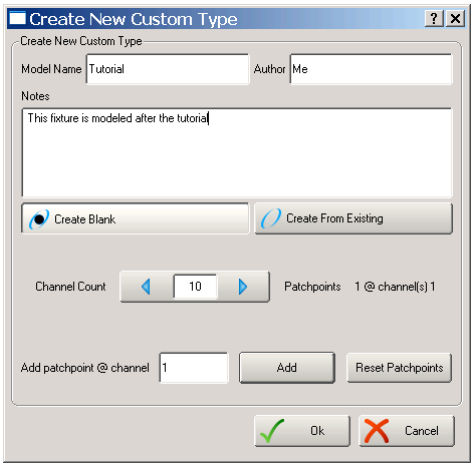
Para crear el nuevo aparato:

1. Setup → Patch : abre la ventana Fixture.
2. Pulsa el botón Fixture Builder.
3. Puisa OK en el diálogo de advertencia.
4. Pulsa el boton Create New. Se abrirá la ventana Create New Custom Type.

31.2.2 Paso 2: Introducir Detalles de Aparatos

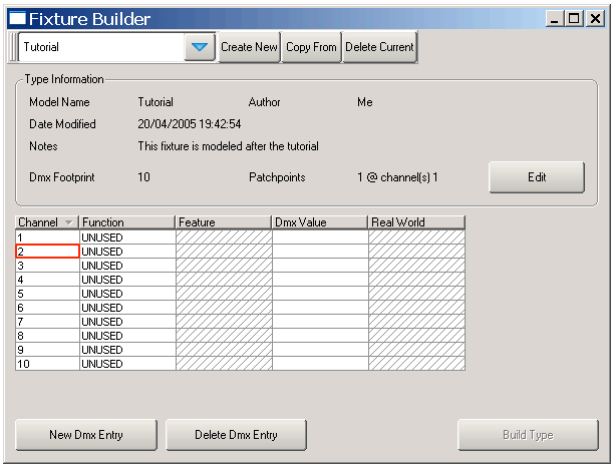
Introduce el Nombre del Modelo, y las Notas pulsando en cada casilla y pulsando Set:

1. Nombre y modelo : **`Tutorial`**
2. Introduce el nombre del Autor.
3. Introduce las notas.
4. Ajusta el canal de contador para que coincida con el Protocol : 10 canales.



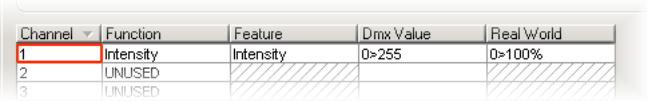
5. Click OK to close this window and start the fixture creation.

The blank new fixture will be displayed:



31.2.3 Step 3: Configure Channel Functions and Features

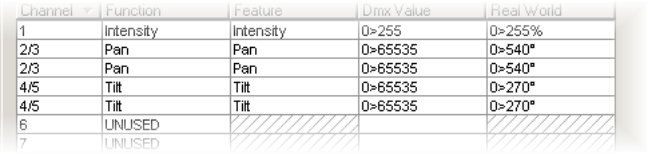
Intensity



Channel	Function	Feature	Dmx Value	Real World
1	Intensity	Intensity	0>255	0>100%
2	UNUSED			
3	UNUSED			

1. Select the Function cell for channel 1 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
2. Select Intensity on the left column to display a list of Intensity function sub-categories.
3. Select Intensity as the desired function. The window will close and you will see intensity assigned as the function and feature for channel 1. Note that the feature column will auto-fill with 'Intensity'.
4. Select the DMX value cell for channel 1 and press Set. Enter the DMX values range for the intensity channel (0>255) and press Enter.
5. Select the Real World value cell for channel 1 and press Set. Enter the Real World value to be displayed in percentage (0>100) and press Enter.

Pan and Tilt (16 bit)



Channel	Function	Feature	Dmx Value	Real World
1	Intensity	Intensity	0>255	0>255%
2/3	Pan	Pan	0>65535	0>540°
2/3	Pan	Pan	0>65535	0>540°
4/5	Tilt	Tilt	0>65535	0>270°
4/5	Tilt	Tilt	0>65535	0>270°
6	UNUSED			
7	UNUSED			

Define 16 bit channels for Pan and Tilt:

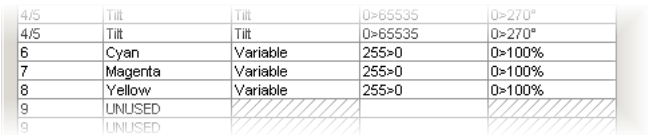
1. Select the channel cell for Channel 2 and press Set. Enter 2/3 to indicate that channels 2 and 3 combine to create a single 16-bit fixture.
2. Select the channel cell for Channel 3 and press Set. Enter 2/3 to indicate that channels 2 and 3 combine to create a single 16-bit fixture.
3. Repeat the above for channels 4 and 5.

Configure Pan and Tilt Functions:

1. Select the function cell for the first 2/3 channel and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
2. Select Position on the left column to display a list of Position function sub-categories.

3. Select Pan as the desired function. The window will close and you will see pan assigned as the function and feature for channel 2. Note the feature column will auto-fill with 'Pan'.
4. Select the DMX value cell for channel 2/3 and press Set. Enter the DMX values range for the intensity channel (0>65535) and press Enter.
5. Select the Real World value cell for channel 2/3 and press Set. Enter the Real World value to be displayed in degrees (-270>270°) and press Enter. This real world value will map the 540 degrees of movement across the DMX range so the middle of the range (32768) is equal to 0°. Note that you could instead enter 0>540° if desired, but then this would be different than existing fixtures as the 0° value would equal a DMX value of 0.
6. Repeat the above for the second 2/3 channel.
7. Repeat all of the above for Tilt on the two 4/5 channels.

Cyan, Magenta, Yellow



4/5	Tilt	Tilt	0>65535	0>270°
6	Cyan	Variable	255>0	0>100%
7	Magenta	Variable	255>0	0>100%
8	Yellow	Variable	255>0	0>100%
9	UNUSED			

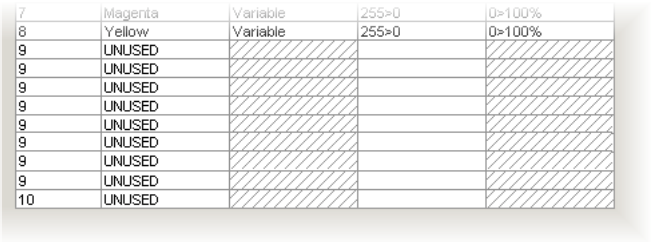
1. Select the function cell for channel 6 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
2. Select Colour on the left column to display a list of Colour function sub-categories.
3. Select Cyan as the desired function. The window will close and you will see Cyan assigned as the function and feature for channel 6. Note the feature column will auto-fill with 'variable'.
4. Select the DMX value cell for channel 6 and press Set. Enter the DMX values range for the Cyan channel (255>0) and press Enter. Note that the DMX value is inverted because the protocol shows 0 is full colour and 255 is no colour.
5. Select the Real World value cell for channel 6 and press Set. Enter the Real World value to be displayed in percentage (0>100) and press Enter.
6. Repeat the above steps for Magenta on channel 7 and Yellow on channel 8.

Gobo Wheel

Since the DMX Protocol lists 8 discrete DMX values or ranges used by channel 9, the number of DMX entries needs to be increased for this channel:

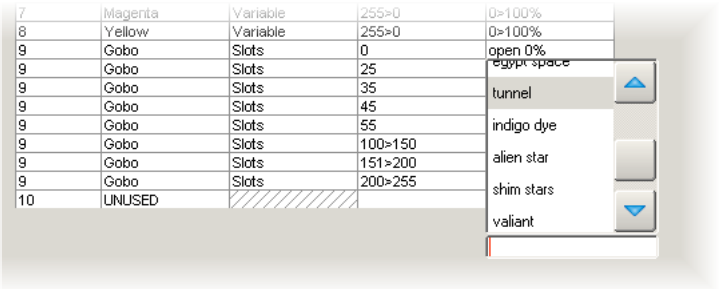
1. Select the Channel cell for channel 9.

2. Press the New DMX Entry button to add an additional DMX entry for channel 9.
3. Repeat the above until there are 8 channel entries for this channel:



7	Magenta	Variable	255>0	0>100%
8	Yellow	Variable	255>0	0>100%
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
10	UNUSED			

Define each DMX entry for Slots:



7	Magenta	Variable	255>0	0>100%
8	Yellow	Variable	255>0	0>100%
9	Gobo	Slots	0	open 0%
9	Gobo	Slots	25	
9	Gobo	Slots	35	
9	Gobo	Slots	45	
9	Gobo	Slots	55	
9	Gobo	Slots	100>150	
9	Gobo	Slots	151>200	
9	Gobo	Slots	200>255	
10	UNUSED			

1. Select the function cell for a blank DMX Entry of channel 9 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
2. Select Beam on the left column to display a list of Beam function sub-categories.
3. Select Gobo as the desired function. The window will close and you will see Gobo assigned as the function and feature for channel 9. Note the feature column will auto-fill with 'slots'.
4. Select the DMX value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the DMX values range for the first gobo value (0) and press Enter.
5. Select the Real World value cell for this DMX Entry and press Set. A dialog box will display a list of slot names. Select a slot name and press Enter.
6. Repeat the above steps for the other DMX entries for each gobo in the protocol.

Define each DMX entry for Spins:

7	Magenta	Variable	255>0	0>100%
8	Yellow	Variable	255>0	0>100%
9	Gobo	Slots	0	open 0%
9	Gobo	Spin	100>200	-100>100rpm
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			

1. Select the function cell for a blank DMX Entry of channel 9 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
2. Select Beam on the left column to display a list of Beam function sub-categories.
3. Select Gobo as the desired function. The window will close and you will see Gobo assigned as the function and feature for channel 9. Note the feature column will auto-fill with 'slots'. Select this cell and press Set. Choose Spin from the dialog box.
4. Select the DMX value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the DMX range values for the gobo spin according to the DMX protocol (100>200) and press Enter.
5. Select the Real World value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the Real World value to be displayed in RPM (-100>100rpm) and press Enter.
6. Repeat the above steps for the random spin portion of the protocol using another DMX entry for channel 9.

Strobe/Control Channel

9	Gobo	Random	201>255	0>100%
9	Gobo	Slots	55	radial 0%
10	Lamp Control	Strike	225	
10	Fixture Control	Shutdown	235	
10	Fixture Control	Global Reset	205	
10	Strobe	Random	200>128	0>30Hz
10	Strobe	Rate	1>127	0>30Hz
10	Strobe	Shutter	0	closed
10	Lamp Control	Douse	245	
10	Strobe	Shutter	255	open

The number of DMX entries needs to be increased for this channel:

1. Select the Channel cell for channel 10.
2. Press the New DMX Entry button to add an additional DMX entry for channel 10.
3. Repeat the above until there are 8 channel entries for this channel.

Define each DMX entry for Strobe:

1. Select the function cell for a blank DMX Entry of channel 10 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.

2. Select Intensity on the left column to display a list of Intensity function sub-categories.
3. Select Strobe as the desired function. The window will close and you will see Strobe assigned as the function for channel 10. Note the feature column will auto-fill with 'Shutter'.
4. Select the DMX value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the DMX value for the Open Shutter according to the DMX protocol (0) and press Enter.
5. Select the Real World value cell for this DMX Entry and press Set. A dialog box will display a list of shutter options. Select the 'open' shutter option and press Enter.
6. Repeat the above steps for the 'closed' shutter ability of the fixture.
7. Select the function cell for a blank DMX Entry of channel 10 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
8. Select Intensity on the left column to display a list of Intensity function sub-categories.
9. Select Strobe as the desired function. The window will close and you will see Strobe assigned as the function for channel 10. Note the feature column will auto-fill with 'Shutter'. Select this cell and press Set. Choose Rate from the dialog box.
10. Select the DMX value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the DMX range for the Linear Strobe according to the DMX protocol (1>127) and press Enter.
11. Select the Real World value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the Real World value to be displayed in Hertz (0>30hz) and press Enter.
12. Repeat steps 8-13 for the random strobe ability of the fixture.

Fixture Control commands from Strobe channel:

1. Select the function cell for a blank DMX Entry of channel 10 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
2. Select Control on the left column to display a list of Control function sub-categories.
3. Select Fixture Control as the desired function. The window will close and you will see Fixture Control assigned as the function for channel 10. Note the feature column will auto-fill with 'Idle'. Select this cell and press Set. Choose Global Reset from the dialog box.
4. Select the DMX value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the DMX for the fixture reset according to the DMX protocol (205) and press Enter.
5. Repeat the above steps for the shutdown ability of the fixture.

Note that Real World values are not allowed for Control functions.

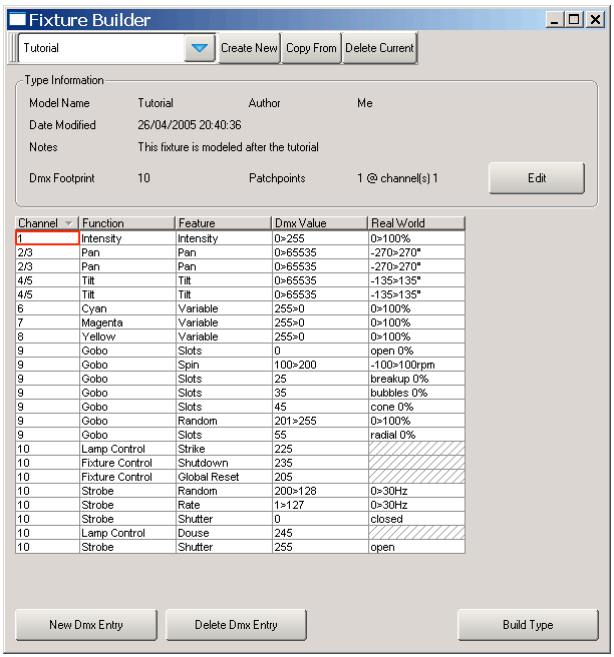
Lamp Control commands from Strobe channel:

1. Select the function cell for a blank DMX Entry of channel 10 and press Set. A dialog will appear with a list of function categories.
2. Select Control on the left column to display a list of Control function sub-categories.
3. Select Lamp Control as the desired function. The window will close and you will see Lamp Control assigned as the function for channel 10. Note the feature column will auto-fill with 'Strike'. Select this cell and press Set. Choose Douse from the dialog box.
4. Select the DMX value cell for this DMX Entry and press Set. Enter the DMX for the lamp douse according to the DMX protocol (245) and press Enter.
5. Repeat the above steps for the lamp strike ability of the fixture.

Note that Real World values are not allowed for Lamp Control functions.

31.2.4 Step 4: Build the Fixture

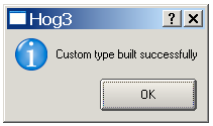
Your fixture should be similar to the example below:



To build the fixture:

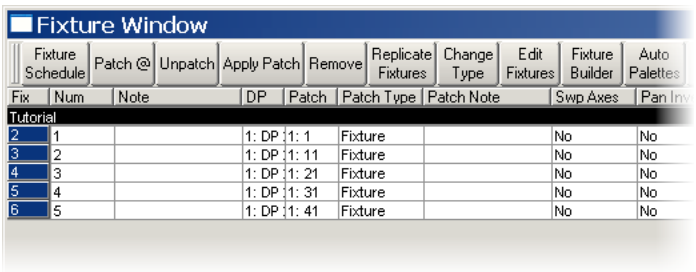
1. Press the Build Type button to build the fixture library.

2. If any errors are found a dialog will explain the error. Make any corrections and build again.
3. A dialog box will confirm a successful build of a library:



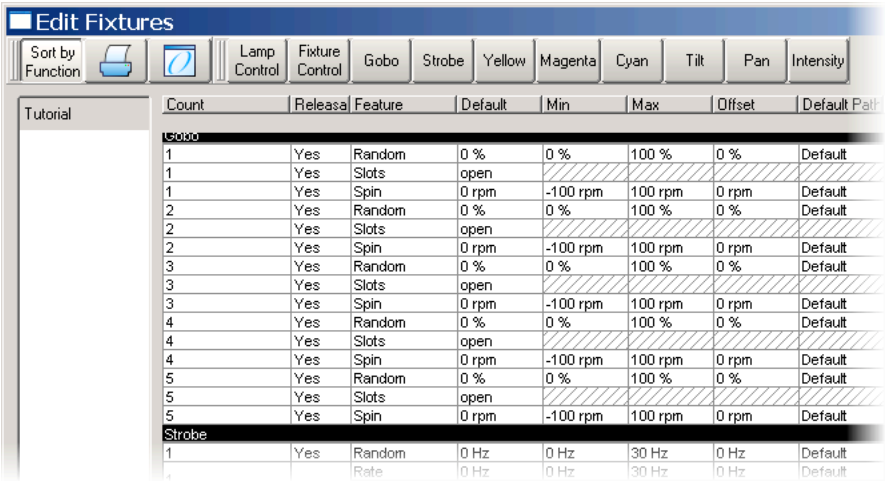
31.2.5 Step 5: Add the Fixture in the Fixture Schedule

1. Open the Fixture Schedule window and scroll to the User Created manufacturer.
2. Select your new fixture and press Set. Enter the number of fixtures to be used in the show.
3. Press OK and patch the fixtures, swap axes, and so on, as normal:



31.2.6 Step 6: Edit Fixture to Define Default Values

To define the default values for your new fixture, you can edit the defaults for each parameter in the Edit Fixtures window:


Edit Fixtures
Sort by Function
Lamp Control
Fixture Control
Gobo
Strobe
Yellow
Magenta
Cyan
Tilt
Pan
Intensity
Tutorial
Count
Releasa
Feature
Default
Min
Max
Offset
Default Path
Gobo
1 Yes Random 0 % 0 % 100 % 0 % Default
1 Yes Slots open
1 Yes Spin 0 rpm -100 rpm 100 rpm 0 rpm Default
2 Yes Random 0 % 0 % 100 % 0 % Default
2 Yes Slots open
2 Yes Spin 0 rpm -100 rpm 100 rpm 0 rpm Default
3 Yes Random 0 % 0 % 100 % 0 % Default
3 Yes Slots open
3 Yes Spin 0 rpm -100 rpm 100 rpm 0 rpm Default
4 Yes Random 0 % 0 % 100 % 0 % Default
4 Yes Slots open
4 Yes Spin 0 rpm -100 rpm 100 rpm 0 rpm Default
5 Yes Random 0 % 0 % 100 % 0 % Default
5 Yes Slots open
5 Yes Spin 0 rpm -100 rpm 100 rpm 0 rpm Default
Strobe
1 Yes Random 0 Hz 0 Hz 30 Hz 0 Hz Default

31.2.7 Step 7: Programming Your Custom Fixture

When programming with the fixture from the tutorial, bear in mind the following:

- Pan and Tilt are 16-bit DMX, but appear as a single parameter (and use 2 DMX channels each).
- Cyan, Magenta, and Yellow function properly in respect to the DMX values being inverted from the Real World value.
- The Gobo slots appear on the Slot toolbar.
- The Gobo Spin and Random functions appear on the Gobo encoder wheel.
- The various types of parameters that are controlling channel 10: shutter, strobe, fixture control, and lamp control. Notice how each appears as unique functions, although they all output on the same DMX channel.

Capítulo 32: Mapeo del Teclado

Puedes utilizar un teclado externo para realizar las funciones de la Wholehog III. Esto es especialmente útil si estás usando la versión Rack Mount Unit de la mesa. Las siguientes tablas muestran las correspondencias entre las teclas y las funciones de la Wholehog III, usando las varias teclas **modificador**.

Sin modificadores	
Ctrl	Pig
Esc	Open
Insert	Set

Con Alt			
F1	Intensidad	L	Control
F2	Posición	E	Set
F3	Color	H	Highlight
F4	Beam (Haz)	I	Blind (Ciego)
F5	Efectos	Q	Clear
F6	Macro	N	Next (Siguiente)
F7	Grupo	B	Back (Atras)
F8	Fixture	G	Go Principal
F9	Escena	P	Pausa Principal
F10	Cue	F	Paso Adelante
F11	Lista	K	Paso Atrás
F12	Página	J	Goto
R	Record	Z	Release
M	Merge	A	Assert
O	Mover	X	Siguiente Página
C	Copiar	'@	@
D	Delete (Borrar)	#~	Full
U	Update (Actualizar)	;:	Thru
V	Live	-_	Menos
T	Tiempo	=+	Más
S	Setup	/?	/
.>	Punto	1-0	Choose de Master 1-10

Con Open (Esc)			
F1	Directorio Intensidad	F8	Ventana Aparatos
F2	Directorio de Posiciones	F9	Directorio de Escenas
F3	Directorio de Color	F10	
F4	Directorio Beam	F11	Directorio Lista
F5	Directorio Efectos	F12	Directorio Página
F6	Directorio Macro	1-0	abre la vista 1-10
F7	Directorio Grupo		

Con Ctrl	
Z	Undo (Deshacer)
Y	Redo (Rehacer)
X	Cortar Visual
C	Copiar Visual
V	Pegar Visual
Cursores	Selección de Rango Visual (como Ctrl + cursores)

Con Tab	
1-0	Go Master 1-10

Con `~	
1-0	Pausa Master 1-10

Capítulo 33: Comandos Tecla Pig

La tecla Pig es la tecla **modificador** principal de la Wholehog III; puede utilizarse para modificar o extender muchos de los comandos de la mesa. En las siguientes tablas aparece su uso con teclas y botones, y con otros controles.

Pig con Teclas y Botones	
Uso	*Resultado*
Pig + @	Al pachear, despachéa los aparatos seleccionados.
Pig + Backspace	Elimina los valores de las celdas marcadas actualmente en el Programmer o editor.
Pig + Blind	Al abandonar el modo ciego (blind), los parameters fundirán a sus nuevos valores con el tiempo de fundido asignado o definido por defecto, en lugar de saltar a los nuevos valores.
Pig + Choose	Abre las opciones de reproducción para la cuelist del master seleccionado.
Pig + Copy	Copia el contenido de las celdas seleccionadas actualmente.
Pig + Flip	Cuando se usa Flip para pasar entre los posiciones flip de un aparato, se desplaza entre las posiciones flip en dirección inversa que si pulsas Flip sin Pig.
Pig + Go	Equivalente a pulsar Go en todos los masters.
Pig + Next (en la View Toolbar)	Cambia la vista a la vista previa, en lugar de a la vista siguiente.
Pig + Next Page	Cambia la página a la página previa, en lugar de a la siguiente página.
Pig + Open + Backspace	Abre la ventana Launched Processes.
Pig + Open + Colour	Abre el Colour Picker en lugar del Colour Directory.
Pig + Park	Des-aparca los aparatos seleccionados, en lugar de aparcarlos.
Pig + Record	Pega en las celdas seleccinadas actualmente.
Pig + Release	Relaja todos los masters.
Pig + Size (en la Window Control Toolbar)	Cambia entre los posibles tamaños de ventana en el orden inverso.
Pig + Touch	Des-toca los parameters especificados de los aparatos, en lugar tocarlos.
Pig + Undo	Rehace la última acción deshecha.
Pig con las teclas de flechas	Extiende las celdas seleccionadas o los elementos del directorio en la hoja de datos y directorios.
Pig cuando pulsas un boton en un directorio	Sobreescribe el efecto del botón Guard.

Pig con Otros Controles	
Uso	*Resultado*
Pig al introducir texto con el teclado en pantalla	Actúa como la tecla shift, para teclear caractéres en mayúsculas.
Pig con la I-Wheel	Las intensidades se incrementan o decrementan en proporción a sus niveles individuales, en lugar de que todas las intensidades cambian en la misma cantidad. Por ejemplo, si el aparato 1 está al 10%, el 2 al 50% y la rueda se incrementa en un 10%, el aparatos 1 se moverá al 11% y el 2 se moverá al 55%.
Pig con parameter wheels	Moviendo los parameter wheel con Pig permite el ajuste fino de los parameter, de modo que cada giro de la rueda cambiará el valor del parameter en una cantidad pequeña, haciendo más fáciles los ajustes exactos.
Pig al arrastrar ficheros en el panel File Browser de la ventana Show Manager	Copia los ficheros arrastrados, en lugar de moverlos.
Pig al iniciar la mesa	Abre el menú de arranque.

Capítulo 34: Actualización y Cuidado de la Mesa

34.1 Actualizando el Software

34.1.1 Actualizando el Software de la Mesa

Para instalar una actualización de software desde un CD-ROM:

1. Reinicia la mesa.
2. Cuando aparezca la ventana Start, pulsa el botón Software, ubicado en la parte inferior de la pantalla derecha.
3. Abre el apoya brazos del frontal de la mesa. Inserta el CD-ROM en la unidad.
4. Escoge CD-ROM de la lista que aparece.
5. Selecciona la versión de software para confirmar la actualización.
6. La mesa continuará con la actualización sin más interacciones. Ten en cuenta que esto puede tardar varios minutos. Tras finalizar la actualización, la mesa se reiniciará.

Para actualizar el software desde un fichero fpspkg bajado de la web de Flying Pig Systems (www.flyingpig.com):

1. Chequea que el fichero tiene un nombre como gut_x.x.x._(Build xx).fpspkg.
2. Copia el fichero a un CD-ROM o disco Zip.
3. Continúa como antes, seleccionando CD-ROM o Zip como la fuente del fichero de actualización, según corresponda.

34.1.2 Instalación Limpia

Ocasionalmente puedes necesitar realizar una 'instalación limpia' del software, que remplaza completamente el software en lugar de actualizar las partes que han cambiado en la nueva versión. Esto no es recomendable a menos que tengas problemas con la mesa y desde el equipo de soporte de Flying Pig Systems se te haya aconsejado hacer una instalación limpia.

Important

Antes de instalar un nuevo software, asegúrate de que los datos de tu show están guardados. Una Full Install borrará todos los datos del disco duro de la mesa.

Para realizar una instalación limpia:

1. Primero asegúrate de que tus datos grabados en el disco duro han sido salvados en un CD o disco ZIP. Ver *Copia de Seguridad (p.113)*.
2. Reinicia la mesa, manteniendo pulsada la tecla Pig hasta que aparezca un menú de arranque.
3. Coloca el CD-ROM del software en la unidad y ciérrala.
4. Usa las teclas Arriba y Abajo para seleccionar Full Install en el menú, y pulsa Enter.
5. La instalación se completará sin más interacciones del usuario. Date cuenta que se tardará varios minutos en completar.

Ocasionalmente puede ser necesario actualizar la BIOS de la mesa, que es el software grabado en la memoria que arranca la mesa. Esto puede hacerse también seleccionando una opción en el menú de arranque lo que leerá la BIOS desde un CD-ROM. Sólo debes hacer esto con las instrucciones explícitas y teniendo mucho cuidado de seguir todas las indicaciones, puesto que una instalación inapropiada de la BIOS puede dejar la mesa inutilizable.

34.1.3 Actualizando el Software del DMX Processor

Normalmente, actulizando el software de la mesa también se actualizará el software de los network processors conectados. Si es necesario, puedes actualizar el software manualmente:

1. Setup → Network : abre la ventana de Network.
2. Pulsa el botón Software Update.
3. Se abrirá una ventana y aparecerá una lisata de los DMX Processors cuyo software no coincida con el de la mesa. Pulsa en la casilla de marcado de los DMX Processors que quieres actualizar, y pulsa Reload.
4. La mesa actualizará el software. Espera un par de minutos hasta que todos los DMX Processors aparezcan como encontrados en la ventana Network.

Algunas veces, si la mesa y el network processor están ejecutando diferentes versiones de software, la mesa puede no reconocer el network processor en la red. Para solucionar esto, puedes forzar el network processor para actilizar el software desde la mesa:

1. Apaga la corriente del network processor. Chequea que este conectado a la mesa en la red.
2. Vuelve a encender el network processor, manteniendo pulsada la tecla ◄ del panel frontal del network processor.
3. El network processor descargará su software desde la mesa.

34.2 Cuidados de las Pantallas Táctiles

Los paneles táctiles y las pantallas de cristal líquido (LCDs) requieren algunos cuidados para asegurar una larga duración:

- No dejes que objetos puntiagudos entren en contacto con la pantalla. Objetos como la goma de un lápiz son una alternativa a los punteros.
- Si necesitas limpiar las pantallas, utiliza un paño suave y seco, libre de pelusas, no uses disolventes o limpiadores químicos o abrasivos.
- La temperatura de uso del LCD debe estar entre 0 y 45 grados centígrados (32 a 113 Fahrenheit).
- Debes mantener los LCDs fuera de la lúz directa del sol. Una exposición excesiva al sol puede hacer que las pantallas se vuelvan negras, requiriendo varias horas para enfriarse y volver al estado normal. Si esto sucede puedes usar *Monitores Externos (p.65)* y los *Trackball y Ruedas (p.66)* en su lugar. Para evitar esto, utiliza la Wholehog III en la sombra al programar en exteriores.

34.3 Cuidados del Panel Frontal

El panel frontal no necesita cuidados particulares para asegurar su longevidad más allá de los obvios. Puedes limpiarlo con un paño suave y seco, libre de pelusas; no utilices disolventes o productos abrasivos ni químicos. No permitas que entren en contacto con la mesa fluidos, suciedad ni otras sustancias extrañas.

En el caso de que entren líquidos en la mesa, desconecta la corriente inmediatamente y consulta con el servicio técnico más cercano. Aparecen algunos detalles de contacto de soporte en la portada de este manual.

Capítulo 35: Consiguiendo Ayuda

Puedes abrir el User Manual incluido en la Wholehog III pulsando el botón Help en el Window Control Toolbar en la parte superior de la pantalla derecha. Así se abrirá la parte relevante del User Manual de la ventana activa en ese momento.

Si tienes problemas con la mesa, prueba primero con la guía de resolución de problemas a continuación. Si no puedes corregir el problema, o piensas que puede ser que la mesa no esté funcionando correctamente, por favor, contacta con *support@flyingpig.com*, siguiendo las instrucciones de *Reportando Problemas con la mesa (p.369)*.

35.1 Guía de Resolución de Problemas

35.1.1 La mesa parece haberse colgado o congelado

El software de la Wholehog III ejecuta una serie de 'procesos' separados que pueden iniciarse y pararse individualmente. A veces, cuando la mesa parece haberse colgado o congelado, sólo es un proceso el que esta causando problemas, mientras que el resto de los procesos están ejecutandose normalmente. En particular, un editor o el escritorio pueden colgarse, mientras que la reproducción continúa normalmente. Por tanto, antes de reiniciar por completo la mesa, debes ver si el problema puede solucionarse reiniciando el proceso individualmente:

1. Pig + Open + Backspace : abre la ventana Launched Processes; ver *Figura 35.1, "La ventana Launched Processes"*.
2. Termina los procesos que no estén respondiendo pulsando con el botón derecho sobre ellos y seleccionando Kill.
3. Reinicia el proceso pulsando con el botón derecho y seleccionando Restart. Una excepción es el proceso Editor que desaparece cuando se termina (kill); puedes reiniciarlo reabriendo el Programmer o una ventana editor.

35.1.2 La mesa no se comunica con el DMX Processors

1. Chequea que la pantalla del DMX Processor muestra 'Outputs Active'. Si no es asi, entonces mira si se encuentra en el proceso de obtención de datos del show o de conexión, o colgado. Si está colgado, reinicia desconectando la corriente, espera unos segundos, y reconecta de nuevo la corriente.
2. Chequea el cableado de red. Si el DMX Processor está conectado directamente a la mesa se necesita un cable RJ45 **cruzado**. Si el DMX Processor está conectado mediante un **switch** o **hub** entonces se deben usar

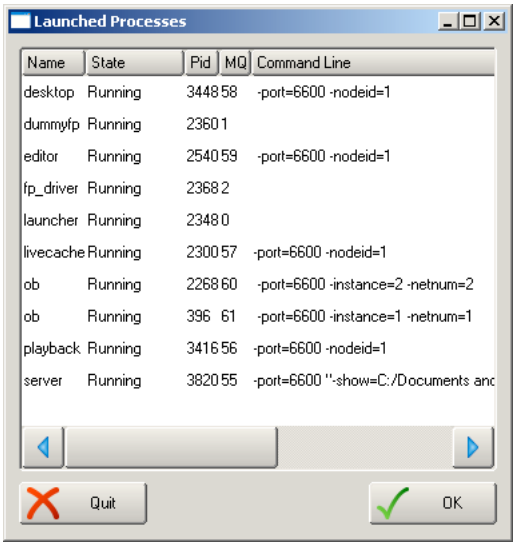

Launched Processes
Name State Pid MQ Command Line
desktop Running 344858 -port=6600 -nodeid=1
dummyfp Running 23601
editor Running 254059 -port=6600 -nodeid=1
fp_driver Running 23682
launcher Running 23480
livecache Running 230057 -port=6600 -nodeid=1
ob Running 226860 -port=6600 -instance=2 -netnum=2
ob Running 396 61 -port=6600 -instance=1 -netnum=1
playback Running 341656 -port=6600 -nodeid=1
server Running 382055 -port=6600 "-show=C:/Documents and
Quit
OK

Figura 35.1. La ventana Launched Processes

cables normales (no-cruzados) RJ45. La luz Link debe encenderse en el DMX Processor si se ha realizado correctamente la conexión.

3. Chequea los ajustes de red. El DMX Processor y la mesa necesitan ambas estar en la misma subred.
4. Chequea los ajustes del **número de puerto**. El DMX Processor y la mesa debe tener el mismo Número de Puerto. Ver *Ajustes de red (p.78)* y *Conectando y Configurando Redes Más Complejas (p.74)*.
5. Chequea el software. El DMX Processor y la mesa deben ambos ejecutar la misma versión de software; ver *Actualizando el Software del DMX Processor (p.364)*.

35.1.3 La mesa no arranca, o se apaga nada más encenderla

- Si ha fallado la actualización de software de la mesa puede entrar en un estado en el que falla el arranque oportuno, o va a la pantalla de apagado nada más encenderla. Será necesaria una reinstalación completa; ver *Instalación Limpia (p.363)*.

35.1.4 El control de la reproducción no se comporta como se espera

- Chequea que el control de reproducción no haya sido mapeado a funciones diferentes de las normales. Ver *Configurando Controles de Playback (p.305)*.

35.2 Reportes de Problemas

Cuando se reportan informes de problemas con la mesa (lo que se conoce como "bugs") es importante que la información que provéas sea tan clara y detallada como sea posible para asegurar que el problema sea solucionado. Por favor sigue las instrucciones siguientes.

Por favor reporta los bugs a:

support@flyingpig.com

24/7 teléfono de soporte: +1-800-890-8989

24/7 teléfono de soporte: +44 20 8280 9292

www.flyingpig.com

35.2.1 Reportando Problemas con la mesa

Por favor incluye la siguiente información en tu reporte del bug:

1. La pieza de hardware que muestra el problema, incluiendo el número de versión del software utilizado.
2. La acción realizada que induce el problema en primer lugar, incluiendo si el problema se repite al realizar la misma acción.
3. Los síntomas del problema.
4. La configuración de red del sistema.
    - Cuantas mesas
    - Cuantos DMX Processors y MIDI/Timecode Processors.
    - Qué clases de routers/hubs se están usando.
    - Otros PC's o aplicaciones (como Artnet, ETCNet, Servidores Web, y demás) que están compartiendo la misma red.

Cuando un problema ha sido reportado a veces será necesario para el equipo de soporte de Flying Pig Systems clarificar algunos detalles y obtener información adicional de los detalles y obtener información adicional. Típicamente esto termina con la petición de una copia del show, de modo que un backup del show debe grabarse en un disco Zip o en un CD reescribible y transferirse a un PC donde puede enviarse por e-mail a *support@flyingpig.com*.

Tip

El número de versión del software instalado en tu mesa puede encontrarse en el panel System Info de la ventana Control Panel.

35.2.2 Reportando Problemas con el User Manual

Por favor incluye la siguiente información en tu reporte de bug:

1. La naturaleza del problema:
    - La información perdida.
    - Información incorrecta.
    - Información no clara o ambigua.
    - Incapaz de encontrar información en el índice.
2. El número de sección donde está el problema.
3. El número de versión del manual. En la edición impresa y de PDF, puedes encontrar esto en la página de título al inicio del manual. La edición HTML (incluida en el manual interno de la mesa) muestra la versión en la página de contenidos principal; puedes ir a esta página pulsando 'home' en la parte inferior de cualquier página.

35.2.3 Sobre el número de Versión de Software

La número de la versión de software El número de versión del software está compuesto de cuatro partes: el número de versión mayor, el número de versión menor, el número actual de release, y el número de build. Por ejemplo:

> 1.3.8 (772) : 1 es el número de versión principal, 3 es el número secuendario de versión, 8 es el release actual, y 772 es el build

35.2.4 Sobre versiones Beta

Como el software nuevo se desarrolla para la mesa Wholehog III, High End Systems recibe información de los usuarios de mesas. Si estás interesado en aprender más sobre el Programa de Testéo de Software de High End Systems, por favor visita *www.highend.com/beta*.

Capítulo 36: Mantenimiento

El mantenimiento de esta mesa debe ser realizado por personal cualificado. La información de esta sección está dirigida a asistir sólo a personal cualificado. Para información del cuidado de la mesa, ver *Actualización y Cuidado de la Mesa (p.363)*.

36.1 Remplazando Pantallas Táctiles

Caution

Siempre apaga y desconecta la corriente de la mesa antes de retirar el panel frontal.

Las pantallas táctiles dañadas se remplazan fácilmente:

1. Con la caja de las LCD box en posición vertical retira los seis tornillos usando una llave allen de 4mm.
2. Retira cuidadosamente el panel LCD y las tiras de Soft Key.
3. Con la caja LCD en posición horizontal retira los cuatro tornillos del la pantalla que vas a cambiar.
4. Desconecta el cable de la pantalla táctilde la Placa central.
5. Con mucho cuidado retira la pantalla táctil dejando la Placa de los Soft Key en su sitio.
6. Remplaza por una nueva pantalla táctil asegurándote de que el panel está correctamente alineado a la *derecha*.
7. Recoloca con cuidado los tornillos y reconecta el cable a la Placa asegurándote de la alineación de los pines.
8. Con la parte posterior de la caja de LCD en posición vertical recoloca las pantallas LCD y el Soft Keys.
9. Remplaza y aprieta los seis tornillos comenzando por los dos centrales.
10. Calibra las pantallas táctiles. Ver *Pantallas Táctiles (p.64)*.

36.2 Remplazando Potenciómetros

Caution

Siempre apaga la mesa y desconecta la corriente antes de retirar el panel frontal.

Los potenciómetros dañanado o sucios se remplazan fácilmente:

1. Retira los embellecedores de las parameter wheel usando una llave 2mm allen para quitar los tornillos.
2. Retira los embellecedores de los potenciómetros y posiciónalos al 50%.
3. Retira los cuatro tornillos con una llave allen de 4mm, y quita con cuidado el panel frontal. Date cuenta que el panel frontal es cóncavo intencionadamente.
4. Desconecta suavemente el conector aerero del potenciómetro y desengancha el potenciómetro de la Placa.
5. Limpia el fader si es necesario. Ver *Limpiando Potenciómetros (p.372)*
6. Coloca el nuevo potenciómetro en la posición asegurándote de que queda completamente plano respecto a la Placa; *esto es crucial*.
7. Reconecta el conector aéreo del potenciómetro y coloca el potenciómetro al 50%.
8. Monta de nuevo el panel, sigue los pasos del 3 al 1.

36.3 Limpiando Potenciómetros

Los potenciómetros se desechas a veces innecesariamente cuando todo lo que necesitan es una limpieza:

1. Retira el potenciómetro sucio. Ver *Remplazando Potenciómetros (p.372)*.
2. Retira los tornillos de estrella (junto al conector aéreo) usando un destornillador de estrella pequeño.
3. Retira el capuchón del extremo superior.
4. Con mucho cuidado desplaza el mecanismo retirándolo de la parte inferior.
5. Con cuidado retira la barra de sujección fuera de la parte inferior.
6. Limpia la barra y los contactos con un trapo limpio y seco. *No* uses disolventes.

7. Re-inserta la barra de sujección.
8. Con mucho cuidado reinserta y ensambla el mecanismo.
9. Coloca la tapa superior y coloca de nuevo los tornillos.
10. Recoloca el fader limpiado. Ver *Remplazando Potenciómetros (p.372)*.

36.4 Replazando el Trackball

Caution

Siempre apaga la mesa y desconecta la corriente antes de retirar el panel frontal.

Para remplazar el Trackball:

1. Retira el panel frontal. Ver *Remplazando Potenciómetros (p.372)* pasos 1 al 3.
2. Retira el track ball de su hueco.
3. Desconecta el cable de conexción del trackball a la Placa
4. Reconecta y recoloca el nuevo Trackball.

Important

La única ocasión en la que el panel frontal de la Placa necesita retirarse es para acceder a los dispositivos de almacenamiento masivo; el procedimiento está fuera del ámbito de este manual.

Capítulo 37: Especificaciones Técnicas

37.1 Mesa Wholehog III

37.1.1 Conexiones de Entrada y Salida

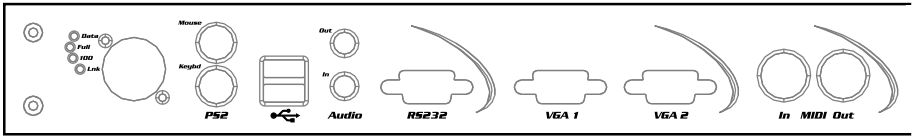


Figura 37.1. Panel trasero de la mesa

De derecha a izquierda, viendo la mesa desde atrás:

Conector de Corriente:	Conector IEC 320 (5A/250V se suministra cable) 100-240V, 50/60Hz, 2A maximo Fusibles 2 x 5x20mm 5A T
MIDI in & out:	Entrada y salida completamente compatible Musical Instrument Digital Interface
Salida VGA:	Conector tipo D de doble densidad 15 pines 2 salidas de pantallas analógicas compatibles IBM/PC VGA/SVGA
RS232:	Puerto sólo para uso de depuración de servicio/fábrica
Entrada y Salida de Audio:	3.5mm stereo jack Tarjeta compatible Soundblaster con entrada y salida de línea
USB:	2 Puertos completamente compatibles Universal Serial Bus 1.0 (x2)
Teclado y Ratón:	5 pin mini-DIN Teclado y ratón compatible IBM/PC PS2
Ethernet:	Neutrik Ethercon o RJ45 conector Puerto compatible 10base-T o 100base-TX Ethernet

37.1.2 Potencia, Peso y Dimensiones

Potencia:	75W
Peso:	22.5Kg
Dimensiones:	760mm (w) x 580mm (d) x 110mm (h), huella más pequeña

37.2 DMX Processor

37.2.1 Conexiones de Entrada y Salida

Conector de Corriente:	Conector IEC 320 (5A/250V se suministra cable) 100-240V, 50/60Hz, 0.2A máximo Fusible 1 x 5x20mm 1A T
Salida DMX:	Conectores Neutrik 5 pin hembra XLR Aislados, puertos Half Duplex DMX512 (x4)
Ethernet:	RJ45 Puerto compatible con 10base-T o 100base-TX Ethernet

37.2.2 Consumo, Peso y Dimensiones

Potencia:	10W
Peso:	1.2Kg
Dimensiones:	480mm (w) x 118mm (d) x 45mm (h) 1U, compatible con rack 19 pulgadas

37.3 MIDI/Timecode Processor

37.3.1 Conexiones de Entrada y Salida

Corriente principal:	Conector IEC 320 (5A/250V suministrado cable) 100-240V, 50/60Hz, máximo 0.2A Fusible 1 x 5x20mm 1A T
MIDI In, Out y Thru:	5 pin DIN Puertos de entrada y salida totalmente compatibles con Musical Digital Interface (MIDI)
RS232:	Tipo D 9 pin macho
VITC entrada y salida:	BNC Puertos de entrada de Códigos de Tiempso de intervalo Vertical
LTC in y out:	Neutrik 3 pines XLR hembra (in) & macho (out) Puertos de entrada y salida de Código de Tiempos Lineal
Ethernet:	RJ45 Puerto Ethernet totalmente compatible 10base-T o 100base-TX

37.3.2 Consumo, Peso y Dimensiones

Consumo:	10W
Peso:	1.2Kg
Dimensiones:	480mm (w) x 118mm (d) x 45mm (h) 1U, compatible rack 19 pulgadas

37.4 Unidad de Control montaje en Rack

37.4.1 Conexiones de Entrada y Salida

Toma de corriente:	Conector IEC 320 (5A/250V se suministra cable) 100-240V, 50/60Hz, máximo 1A Fusibles 2 x 5x20mm 5A T

Las otras conexiones y el diseño son exactamente el mismo que para la mesa Wholehog III; ver *Mesa Wholehog III (p.375)*.

37.4.2 Consumo, Peso y Dimensiones

Consumo:	60W
Peso:	3.7Kg
Dimensiones:	483mm (w) x 349mm (d) x 45mm (h) 1U, compatible rack 19 pulgadas

37.5 Monitor Táctil

37.5.1 Conexiones de Entrada y Salida

Conexión de Corriente:	Fuente externa con Fuente de Alimentación con conector IEC 320. 100-240V, 50/60Hz, 1.5A maximum
Entrada de vídeo analógica:	Conector tipo D de 15 pin doble densidad
Entrada de video Digital:	Conector DVI-D
USB:	Conector de entrada USB tipo B

37.5.2 **Consumo, Peso y Dimensiones**

Consumo:	45W
Peso:	9.8Kg
Dimensiones:	434mm (w) x 238mm (d) x 430mm (h)

37.5.3 **Prestaciones**

Pantalla:	17.0" Diagonal matriz activa TFT LCD
Resolución Nativa:	1280 x 1024
Frecuencia de entrada:	31.5 - 80 kHz (H), 56-75 Hz (V)
>Contraste:	450:1 (típico)
Ángulo de visión:	160 x 160 grados (típico)
Respuesta:	16 ms (típico)
Brillo:	205 cd/m2 (típico)

Capítulo 38: Información de Seguridad

38.1 Safety Information

38.1.1 Warning: For Continued Protection Against Fire

- This equipment for connection to branch circuit having a maximum overload protection of 20 A.

38.1.2 Warning: For Continued Protection Against Electric Shock

1. If this equipment was received without a line cord plug, attach the appropriate line cord plug according to the following code:
    - brown - live
    - blue - neutral
    - green/yellow - earth
2. As the colours of the cores in the mains lead of this equipment may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
    - the core which is coloured green and yellow must be connected to the terminal in the plug which is marked with the letter E or by the earth symbol ⏚, or coloured green or green and yellow.
    - the core which is coloured blue must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured black.
    - the core which is coloured brown must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured red.
3. Class I equipment. This equipment must be earthed.
4. Equipment suitable for dry locations only. Do not expose this equipment to rain or moisture.
5. Disconnect power before servicing.
6. Refer servicing to qualified personnel; no user serviceable parts inside.

38.2 Importantes Informations Sur La Sécurité

38.2.1 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Incendies

- Pour Une Protection Permanente Contre Les Incendies Cet appareil de connection au circuit comporte une protection contre les surcharges de 20 A.

38.2.2 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Chocs Électriques

1. Si cet équipement est livré sans prise de cable, veuillez connecter la prise de cable correcte selon le code suivant:
    - marron - phase
    - bleu - neutre
    - vert/jaune - terre
2. Débrancher le courant avant d'effectuer des réparations.
3. Cet équipement doit être uniquement utilisé dans des endroits secs. Ne pas l'exposer à la pluie ou l'humidité.
4. À l'intérieur de l'équipement il n'y a pas de pièces remplaçables par l'utilisateur. Confiez l'entretien à un personnel qualifié.
5. Equipement de Classe I. Cet équipement doit être mis à la terre.

38.3 Wichtige Hinweise Für Ihre Sicherheit

38.3.1 Warnung: Zum Schutz Vor Brandgefahr

- Dieses Gerät darf nur an eine Zweigleitung mit einem Überlastungsschutz von höchstens 20 A angeschlossen werden.

38.3.2 Warnung: Zum Schutz Gegen Gefährliche Körperströme

1. Wenn dieses Gerät ohne einen Netzkabelstecker erhalten wurde, ist der entsprechende Netzkabelstecker entsprechend dem folgenden Code anzubringen:
    - Braun - Unter Spannung stehend
    - Blau - Neutral

- Grün/Gelb - Erde

2. Da die Farben der Leitungen im Hauptanschluss möglicherweise nicht mit den farbigen Markierungen die die Anschlussklemmen identifizieren übereinstimmen, fahren sie wie folgt fort:

    - Die Grün und Gelb gefärbte Leitung muss im Stecker mit der mit dem Buchstaben E oder dem Erde Symbol markierten ⏚, oder der Grün und Gelb gefärbten Anschlussklemme verbunden werden.
    - Die blau gefärbte Leitung muss mit der mit dem Buchstaben N oder der Schwarz gefärbten Anschlussklemme verbunden werden.
    - Die Braun gefärbte Leitgun muss mit der mit dem Buchstaben L markierten oder rot gefärbten Anschlussklemme verbunden werden.

3. Dieses Gerät gehört zur Klasse I. Dieses Gerät muß geerdet werden.
4. Diese Geräte sind nur zum Einbau in trockenen Lagen bestimmt und müssen vor Regen und Feuchtigkeit geschützt werden.
5. Vor Wartungsarbeiten stets den Netzstecker ziehen.
6. Servicearbeiten sollten nur von Fachpersonal ausgeführt werden. Das Gerät enthält keine wartungsbedürftigen Teile.

38.4 Información Importante De Seguridad

38.4.1 Advertencia: Para Protección Continua Contra Incendios

- Este equipo debe conectarse a un circuito que tenga una protección máxima contra las sobrecargas de 20 A.

38.4.2 Advertencia: Para La Protección Continua Contra Electrocuciones

1. Si se recibió este equipo sin el enchufe de alimentacion, monte usted el enchufe correcto según el clave siguente:

    - moreno - vivo
    - azul - neutral
    - verde/amarillo - tierra

2. Desconecte el suministro de energía antes de prestar servicio de reparación.
3. Este equipo se adecua a lugares secos solamente. no lo exponga a la lluvia o humedad.
4. Derive el servicio de reparación de este equipo al personal calificado. El interior no contiene repuestos que puedan ser reparados por el usuario.
5. Equipo de Clase I. Este equipo debe conectarse a la tierra.

38.5 Importanti Informazioni Di Sicurezza

38.5.1 Avvertenza: Per Prevenire Incendi

- Questa apparecchiatura e' da collegarsi ad un circuito con una protezzione da sovraccarico massima di 20 amperes.

38.5.2 Avvertenza: Per Prevenire Le Scosse Elettriche

1. Se questa apparecchiatura è stata consegnata senza una spina del cavo di alimentazione, collegare la spina appropriata del cavo di alimentazione in base ai seguenti codici:
    - marrone - sotto tensione
    - blu - neutro
    - verde/giallo - terra
2. Disinnestare la corrente prima di eseguire qualsiasi riparazione.
3. Questa apparecchiatura e' da usarsi in ambienti secchi. Non e' da essere esposta ne alla pioggia ne all' umidita'.
4. Per qualsiasi riparazione rivolgersi al personale specializzato. L' utente non deve riparare nessuna parte dentro l' unita'.
5. Aparecchio di Classe I. Questa apparecchiatura deve essere messa a terra.

38.6 Vigtig Sikkerhedsinformation

Advarsel: Beskyttelse mod elektrisk chock.

VIGTIGT! LEDEREN MED GUL/GROEN ISOLATION MAA KUN TILSLUTTES KLEMME MAERKET ⏚ ELLER ⏚.

38.7 安全に関する情報

38.7.1 警告: 火災からの継続的な保護の為に

- この装置には分岐回線への接続の為の最大 20 A の過負荷防止機構を持っています。

38.7.2 警告: 感電に対する継続的な保護の為に

1. プラグの付いていない状態でこの装置を受け取った場合は、以下のコード表にしたがって、適切にプラグを取り付けて下さい。:
    - Brown（茶色） - Live（ライブ）
    - Blue（青） - Neutral（ニュートラル）
    - Green/Yellow（緑/黄色） - Earth（アース）
2. ここで説明されている各部品に関する色があなたの持っているプラグの端末の色と対応していない場合があります。以下にしたがって接続して下さい。:
    - Green/Yellow（緑/黄色）のケーブルを、プラグの端末に E もしくは アースのシンボル ⏚ の表記のある物に接続するか、Green/Yellow（緑/黄色）の物に接続して下さい。
    - Blue（青）のケーブルを、プラグの端末に N が表記された物もしくは 黒に塗られた物に接続して下さい。
    - Brown（茶色）のケーブルを、プラグの端末に L が表記された物もしくは 赤に塗られた物に接続して下さい。
3. この装置は Class I 機器です。この為この装置はアースしなければなりません。
4. この装置は乾燥した状態でのみ使用出来ます。この装置を雨又は湿気にさらさないで下さい。
5. 修理点検を行う場合は事前に電源を切り離して下さい。
6. 整備点検の項目 は資格を持った技師の為の物です。; ユーザーによって修理点検を行えるパーツは存在していません。

Glossary

1

10 Base-T	An older flavour of Ethernet, that is slower (10 MBits per second) than the 100 Base-T used by Wholehog III components. If connected to other equipment that only supports this flavour, then Wholehog III components will automatically detect this, and run their Ethernet connections at this slower speed. However this is not the recommended way to set up your network. Ver también *100 Base-T*.
100 Base-T	A flavour of Ethernet, that supports data rates of up to 100 MBits per second. All Wholehog III components support this flavour of Ethernet, and comply with all relevant standards, so networking equipment designed for 100Base-T should be compatible with the Wholehog III. Ver también *10 Base-T*.

A

@ button	Means 'at' and can be used for assigning levels or patching via the keypad.
abstraction layer	The Wholehog III separates ('abstracts') the user from the details of how fixtures work. For example, most values are expressed in real world values such as degrees of rotation, rather than DMX values.
accessories	Extensions to the console or network can range from expansion wings, to DMX Processors. Ver también *playback wing*, *widget*, *DMX Processor*.
address	Ver *DMX address*.
attribute	Ver *parameter*.
automated light	Ver *fixture*.

B

beam	The distribution and quality of the fixture's beam. Such qualities may be changed through the introduction of parameters such as gobo, gobo rotation, soft or sharp edges, iris and diffusion. Ver también *gobo*, *iris*, *diffusion*.
blocking cue	A blocking cue prevents changes made to earlier cues from tracking through to later cues. Ver también *tracking*.
board	Ver *console*.

booting up — Ver *start up*.

brightness — Ver *intensity* .

buddying — During fanning, buddying keeps fixtures in 'gangs' that all take the same parameter value.
Ver también *fanning*.

button — An on-screen control operated by clicking with the mouse or trackball, or directly by pressing then on the touch screens. In this manual the word 'key' is reserved for hardware buttons on the console's front panel.

C

cell — A single rectangle in a spreadsheet, containing a value.
Ver también *spreadsheet*.

chase — A series of cues, that run automatically, connected with link and delay attributes.
Ver también *cue*, *cuelist*.

chroma — Ver *hue*.

colour — Fixture colour, achieved through colour wheel, gel string or colour mixing. A colour may have three attributes: intensity, hue and saturation.
Ver también *intensity* , *hue*, *saturation*.

command line — A method of entering information into the Programmer, using the numerical keypad and the @ button.
Ver también *Programmer*.

console — The user interface of a lighting control system. The Wholehog III console is one component of a network that may include other Wholehog III desks, expansion wings, external devices, offline editors and visualisers, along with dimmers and fixtures.
Ver también *visualiser*, *playback wing*.

console identifying number — The number that identifies the console when it is operating as part of a network.

conversion curve — A curve that defines the relationship between the plotted parameter value and the DMX value sent to the dimmer or fixture. Conversion curves are like dimmer curves or profiles on other consoles, and should not be confused with paths. Conversion curves are properties of the fixture, while the path is a property of a cue.
Ver también *path* .

crossfade — A transition between two cues, one replacing the other.

cross-over cable — When you connect two Wholehog III components (or computers) together directly, you need to use a special type of Ethernet cable called a cross-over cable. This is different from the normal type of

	Ethernet cable used with hubs and switches (see below). A cross-over cable is supplied with each console and DMX Processor. Ver también *Ethernet*.
cue	A look on stage, achieved through the manipulation of fixture parameters recorded as part of a cue list. A cue requires a trigger, either manual or automatic, and has attributes such as fade, wait and delay times. Ver también *scene*, *fade time*, *wait time*, *delay time*.
cuelist	A group of cues that run in a specific order consecutively, or even simultaneously. These may be automatically linked to form a chase, or manually triggered. A cuelist is run from a master.

D

default	The value for a setting that the Wholehog III uses if you don't give it a value. For example, there is a default fade time used when you record a cue without specifying a fade time. You can specify the defaults to be used in many cases.
default value	A parameter value which has not been adjusted by the user. This value is assigned by the fixture's Library, and may not always be zero. For example, the default value of Shutter Open/Strobe Off may be Open. Ver también *touched value*, *tracking*.
delay time	The time the console waits before starting a cue's crossfade. Ver también *wait time*, *crossfade*, *path* .
desk	Ver *console*.
desk channel	Single conventional lights that only have intensity control via a dimmer are defined as desk channels by the Wholehog III. By contrast, automated lights are referred to as fixtures. Ver también *fixture*.
desktop view	An user-defined arrangement of windows that can be accessed with a single button press from the View Toolbar.
DHCP	Dynamic Host Configuration Protocol is a way for a computer to ask a master computer on a network to assign it an IP address when it connects. Many existing networks are configured this way, and the Wholehog III supports this system. You should talk to the administrator of the network you want to connect to to find out more. Ver también *Ethernet*, *IP address*.
diffusion	A parameter that effects the beam quality, allowing a softening or stretching of the beam. Not to be confused with beam focus where the beam edge is adjusted.
dimmer curve	Ver *conversion curve*.

directory — A window which displays palettes, scenes or groups.
Ver también *palette*.

DMX — Short for DMX 512, DMX is the communications protocol most commonly used to connect lighting consoles to fixtures and dimmers. The Wholehog III creates a DMX signal via a network processor.

DMX address — A number between 1 and 512 that identifies a controllable parameter of a fixture. Each fixture or group of dimmers has a 'start address', the first of the range of DMX addresses that it uses.

DMX universe — A single DMX output with 512 channels is known as one DMX universe. The Wholehog III network may support many universes each with fixture addresses between 1 and 512.
Ver también *DMX Processor*.

DMX Processor — A nineteen inch, rack mounted network node that distributes 1 or 4 DMX outputs. There may be many DMX Processors within a lighting control network.
Ver también *node*.

down time — Ver *out time*.

E

editor — A window for editing the contents of cues, scenes, groups or palettes.
Ver también *Programmer*.

effects engine — The Wholehog III effects engine provides the opportunity to create movement sequences. The engine contains library shapes, whilst allowing for custom effects to be created.

encoder wheel — Ver *Parameter Wheel*.

Ethernet — A defined way of connecting computer equipment together. It comes in a variety of flavours.
Ver también *10 Base-T*, *100 Base-T*, *IP address*, *hub*.

F

fade time — Time in which fixtures crossfade between the parameter levels of two cues - one incoming, one outgoing.
Ver también *split fade*, *in time*, *out time*.

fanning — A way of quickly assigning fixture parameters to an evenly spaced range of values. For example, you could use fanning to assign the intensity of 10 fixtures to 10%, 20% ... 90%, 100% in a single operation.
Ver también *buddying*.

fixture	Lantern, instrument, lamp or moving light unit. In this manual the word fixture is used to refer to automated lights, as opposed to 'conventionals' which are usually controlled by dimmers and assigned to the Wholehog III as desk channels.
fixture library	A data file that contains details of a fixture's parameters, required so that the Wholehog III 'understands' how the fixture works and what it can do. The fixture libraries are an important part of making the console's abstraction layer work. Ver también *abstraction layer*.
focus	The position of the light beam of a fixture within space, or the surface it hits. Not to be confused with the beam edge quality.
function	Ver *parameter*.

G

gamut	The range of colours that a fixture is capable of producing. Each fixture type has its own gamut.
gang	Ver *buddying*.
gobo	Image placed within the optical system of the fixture, projected onto lit object. Also known as a pattern.
graphical user interface	A way of displaying information, and allowing the user to work with it, in a visual form. Most personal computers use a GUI with windows, buttons and a pointer. Ver también *command line*.
group	A way of storing and recalling a selection of fixtures quickly.
GUI	Ver *graphical user interface*.

H

hard command	Ver *hard value*.
hard value	The output of a master running a cuelist is a mix of hard and soft parameter values. Hard values are those that are in the current cue, while soft values are those that have tracked through from previous cues. Ver también *tracking*.
HTP	Highest Takes Precedence. In this system of operation, the highest value assigned for a parameter is the one that applies. A fixture can be in cues on two masters, and the highest level of the two will be the one seen. HTP is only relevant to intensity parameters where the idea of 'highest' has meaning. Ver también *LTP*.

hub — When you want to connect more than two Wholehog III components together, then you need a special piece of equipment to allow them to interconnect called an Ethernet Hub or Ethernet Switch. Note that when connecting a Wholehog III component to a hub or switch you should use a normal Ethernet cable and *not* a cross-over cable like the one supplied.
Ver también *Ethernet*.

hue — The colour (pigment) element of colour notation.
Ver también *saturation*, *intensity* .

I

I-Wheel — The I-Wheel on the right hand side of the console is used to control fixture intensity.

in time — The time of the fade up of the incoming cue during a crossfade. All fixtures that are increasing in intensity will come up over this time.
Ver también *split fade*, *path* , *fade time*.

inhibitive master — A master that sets a maximum level on a group of fixtures. If the master is at 80%, then the fixtures will never come above 80% in the console's output.

instrument — Ver *fixture*.

intelligent light — Ver *fixture*.

intensity — Fixture brightness, expressed as a percentage. Also part of the HSB method of defining colour.
Ver también *hue*, *saturation*.

IP address — On an Ethernet network, each Wholehog III component has an address, called an IP address, used to identify it. You can usually use the default addresses, but if you are connecting to an existing network you may need to specify a different address, according to how your network is configured.
Ver también *Ethernet*.

iris — Variable mask placed within the optical system of the fixture, allowing the conical beam size to be manipulated. Not to be confused with zoom.
Ver también *zoom*.

K

key — A physical button on the console's front panel. This manual reserves the word ‘button’ for buttons that appear on screen.

knocking out — Ver *knockout*.

knockout	Knocking out is the process of removing fixtures from the Programmer window, so that they will not be recorded into cues.

L

level	Ver *intensity* .
look	A stage lighting 'picture', usually created in the Programmer. Once you have created a look you may record it as a scene or cue. Ver también *cue*, *scene*.
LTP	Latest Takes Precedence. In this system of operation, the most recent instruction to assign the value of a parameter is the one that applies. A cue run on one master can take control of fixtures set by a cue in another master. Ver también *HTP*.
luminaire	Ver *fixture*.

M

maintain state	The Wholehog III's Maintain State feature eliminates the common problem with tracking, where playing back cues out of order results in incorrect lighting states on stage. Ver también *tracking*.
mask	A method of selecting information that is specific to a palette, fixture, cue, scene or group, when recording, making selections, editing or programming. Typical masks are the parameter masks: intensity, position, colour and beam.
master	A master comprises of Go, Pause, Flash and Choose buttons, as well as a fader. One cuelist maybe run upon one master at one time. Cuelists need not be permanently stored on specific masters and may reside in the cuelist directory. Ver también *cuelist*.
memory	Ver *cue*.
MIDI	Musical Instrument Digital Interface. Allows communication of musical notes, programmes and timing data between electronic instruments and other devices such as lighting consoles. Ver también *timecode*.
MIDI Show Control	Subset of MIDI used in the entertainment industry for integrated control of lighting, sound and stage automation.
MIDI/Timecode Processor	MIDI/Timecode Processors are used to bring MIDI and timecode into or out of the network. They support MIDI, MIDI Show Control, MIDI Timecode, Linear Timecode, and Video Timecode. Ver también *timecode*.

modifier — A key that is used in conjunction with other keys or buttons, to change the effect that it has. For example, the Pig key.
Ver también *Pig key*.

moving light — Ver *fixture*.

multicast — A network protocol or language that computers use to talk to each other over Ethernet. The Wholehog III uses this standard protocol, which means that it can safely be connected to other networks of computers and will not interfere with them. For show-critical situations you should run the Wholehog III on its own independent network.
Ver también *Ethernet*.

N

network processor — A network device such as a DMX Processor or MIDI/Timecode Processor that handles data coming into or going out of the Wholehog III network.
Ver también *DMX Processor*, *MIDI/Timecode Processor*.

node — Network nodes are items of equipment connected to the network. Consoles, DMX Processors and Hog 3PC systems are all nodes.
Ver también *DMX Processor*, *console*.

O

on stage — The output of the console; more specifically, the fixtures that have non-zero intensities.

out time — The time of the fade of the outgoing cue during a crossfade. All fixtures that are decreasing in intensity will go down over this time.
Ver también *split fade*, *path* , *fade time*.

P

page — A preset arrangement of cuelists residing on the masters. Pages can be changed allowing masters to be used by many cuelists.

palette — A stored parameter setting, such as position, for one or more fixtures. Fixtures of different make or type may share the same palette.
Ver también *directory*.

pan — One of the parameters, together with tilt, that determines the direction that the fixture points in.

parameter — A controllable property of the light produced by a fixture. For example a fresnel has one attribute: intensity. Moving fixtures have pan and tilt parameters and perhaps colour, beam shape, and so on.

Parameter Wheel	A wheel that facilitates the control of fixture parameters. Parameter Wheels are fixture sensitive: once loaded from the fixture library, parameters are allocated logically to the wheels.
patch	The assignment of DMX addresses to fixtures. Ver también *DMX*.
patch point	The set of information that defines where a fixture is patched, including DMX address, DMX universe, and DMX Processor. Some fixtures have multiple patch points. Ver también *DMX*, *DMX address*, *universe*, *DMX Processor*.
path	A way of defining the way that a parameter changes during a fade. You could assign a path that makes the fixture parameter snap to its final value at the start of the fade, for example. Paths should not be confused with conversion curves; paths are the properties of a cue, while a conversion curves is the property of a fixture. Ver también *fade time*, *conversion curve*.
pattern	Ver *gobo*.
peripherals	Ver *accessories*.
Pig key	The Flying Pig symbol button is a modifier key, and may be used in conjunction with other keys to alter their function.
pile on	A system where new objects are added to previous ones, rather than replacing them. The Wholehog III can be assigned to pile on desktop views, so that new windows are opened but ones from the previous view are not closed. Ver también *desktop view*.
playback	Ver *master*.
playback wing	A Wholehog III accessory that increases the number of masters available. Ver también *master*.
plotting	The process of recording cues for playing back latter. Ver también *Programmer*.
point number	A number with a decimal point. Cues are initially given whole numbers, but a point number in order can be used to insert a cue: cue 2.5 between 2 and 3 for example. Such a cue is known as a point cue.
port number	On a computer network, the port number defines a particular type of network traffic. In the case of a Wholehog III network, each show running on the network has its own port number, so that a console can identify and connect to a particular show.
position	The position of the light beam of a fixture within space, or on the surface it hits. With most fixtures, the position is determined by the pan and tilt parameters.

preset	Ver *palette*.
profile	Ver *conversion curve*.
Programmer	A window where cue and scene data is created or edited. The Programmer takes priority over all commands sent to a fixture elsewhere in the console.

R

rate	Ver *fade time*.
Rate Wheel	The centre-sprung wheel on the left hand side of the console used for adjusting fade rates.
remainder dim	Used after selecting a fixture or group of fixtures, setting all remaining fixtures to a zero intensity level.

S

saturation	The amount of pigment in colour notation. Ver también *hue*, *intensity* .
scene	A single stage look that does not have the attributes of a cue and is not part of a cuelist. A scene can be loaded onto a master, or triggered by a go button. Ver también *cue*, *cuelist*.
selection order	The order in which the user selects fixtures into the Programmer or editor. The Wholehog III remembers this and can apply fanning, or effects according to a fixture's place in the sequence. The sequence is recorded as part of groups and palettes. Ver también *group*, *palette*.
server	Ver *show server*.
shape generator	Ver *effects engine*.
show server	The Wholehog III that 'owns' a show. Other consoles may join the show, but the original console that created the show will remain the show server.
slot	A discrete step in a parameter's range, such as the position of a gobo wheel.
SMPTE	A form of time code that can be used to synchronise the operation of various controllers, for example synchronising lighting to video playback.
Soft Key	The Soft Keys are the row of keys above and below the touchscreens. They mimic the function of toolbars docked along the edge of the screens. Ver también *toolbar*.

soft parameter value	Ver *tracked value*.
speed	Ver *fade time*.
split fade	A crossfade where the incoming and outgoing cues have different times, causing an imbalanced or dipped fade profile. Ver también *crossfade*, *in time*, *out time*.
spreadsheet	A way of displaying values in a grid. Wholehog III editor windows use a spreadsheet to display parameter values.
start up	The process that the console goes through when it is first powered on.
submaster	Ver *scene*.
switch	Ver *hub*.
system zone	Ver *hub*.

T

TCP/IP	A network protocol or language that computers use to talk to each other over Ethernet. The Wholehog III uses this standard protocol, which means that it can safely be connected to other networks of computers and will not interfere with them. For show-critical situations you should run the Wholehog III on its own independent network. Ver también *Ethernet*.
toolbar	A long, thin window with a series of buttons, that generally sits along the top or bottom edge of the screens. When in this position, a toolbar is said to be 'docked'. Ver también *Soft Key*.
touch screens	The two LCD screens on the console, which display and allow the user to select information from them.
touched value	A parameter value that has been assigned or edited by the user. Values which are not touched will remain at their default value. Ver también *default value*, *tracking*.
tilt	One of the parameters, together with pan, that determines the direction that the fixture points in.
timecode	A method of synchronising the console with other playback sources, such as music, video or film. The Wholehog III supports MIDI, Linear Timecode and Video Timecode. Ver también *MIDI*, *SMPTE*, *video timecode*.
timing	Cues have several values that control timing: fade, wait, delay and path. Ver también *fade time*, *wait time*, *delay time*, *path* .

tracked value — The output of a master running a cuelist is a mix of hard and tracked parameter values. Hard values are those that are in the current cue, while tracked values are those that have tracked through from previous cues.
Ver también *tracking*.

tracking — A method of dealing with cuelists that does not record information in a cue unless it is a change from the previous cue. This allows multiple cuelists to be running at the same time without them interfering with each other.
Ver también *hard value*, *tracked value*, *touched value*, *default value*.

U

UDP — A network protocol or language that computers use to talk to each other over Ethernet. The Wholehog III uses this standard protocol, which means that it can safely be connected to other networks of computers and will not interfere with them. For show-critical situations you should run the Wholehog III on its own independent network.
Ver también *Ethernet*.

universe — Ver *DMX universe*.

up time — Ver *in time*.

USB — Universal Serial Bus: a means of connecting computer peripherals such as keyboards and mice. The Wholehog III also uses USB to connect expansion wings.
Ver también *playback wing*.

V

video timecode — A form of timecode that is embedded in a video signal.
Ver también *timecode*.

virtual master — A means of running a cuelist without having it attached to a physical maser on the console.
Ver también *cuelist*, *master*.

visualiser — A real-time computer rendering package, that allows the Programmer to create their lighting virtually before getting to the venue.

W

wait time — The time between the previous cue being triggered and the current one being run automatically. Not to be confused with the delay time.
Ver también *delay time*.

white point	A definition of white light used by the Wholehog III's colour calibration system to match the colour of fixtures with different lamp types, such as tungsten and arc.
widget	A device that allows the connection of accessories to the console or PC via USB. Such accessories may range from input control panels to DMX outputs. Ver también *universe*, *USB*.

Z

zip disk	Zip disks are like a floppy disk, but with a much higher capacity. They can be used to store, back up, and transfer show files.
zip drive	The Wholehog III has a drive to read and write zip disks.
zoom	Allows the size of beam/ image to be adjusted whilst maintaining its focus. Ver también *iris*.

Símbolos

@ key, 149

A

abstraction, 13
Action of go when looping, 263
Active, 17
aggregation
  collapsing sections, 95
  jumping between sections, 96
  section priority, 96
aggregation (spreadsheets), 94
All button, 145
Allow Refs button
  when recording palettes, 185
Apply Patch, 128
arrow keys (ver keys, cursor)
Assert, 267, 286
Assert Time, 267, 286
audio (ver sound)
auto backup, 113
Auto Launch, 108
Auto Palettes, 126
auto release, 260
Auto Update, 194

B

back, 67
Back button, 208
Back key, 146
Back Time, 263
backlight off time
  console touch screens, 65
  DMX Processors, 80
backup, 64, 113
  tracking, 315
Backwards button, 208
ball mode, 67
battery, 64
Beacon, 81
beam
  modifying values, 151–152
blackout key, 303
blind mode, 196
blocking, 191, 211
  cues, 7
  removing blocking, 212
Botón Guard, 269
brightness
  desk lights, 66
  touch screens, 64
buddying, with fanning, 164
bugs
  reporting, 369
Burning a CD, 114
button, 3

C

calibration
  colour, 16, 155
calibration of touch screens, 64
Capture Activity, 296
CD-ROM
  using with timecode, 318
CD-ROM drive, 107, 110
  audio playback, 311
  creating a CD, 114
  ejecting a disk, 112
changing the current show, 111
chases
  configuring playback controls, 305
  setting rate with Tap Sync, 279
  using cuelist as, 278
Choose key, 255–256, 281
cleaning
  faders, 372
  front panel, 365
  touch screens, 365
clock, console, 70, 105
Clone, 17
clone (ver copying fixture parameter values)
cloning patching, 133
CMY, 15
CMY colour, 153
Collapse Aggregated Sections, 95
colour
  modifying values, 151–152
colour calibration, 16, 155
colour matching, 14, 155
colour models, 15, 153
Colour Picker, 16, 156
colour scheme, 64
colour temperature, 16
command line, 5, 103
  syntax, 103
comment macro (ver macro)
compact mode (spreadsheets), 93

console
clean software install, 363
reporting problems, 369
technical specification, 375
updating software, 363
consoles
multiple, on the network, 11, 75
Control Panel, 63
Displays, 65
Keyboard, 69–70
Network, 75, 108
Printers, 71
System Info, 369
Time and Date, 70
copy, 97
scene master, 281
copying
cuelists, 235
cuelists to pages, 297
cues, 205
effects, 252
fixture parameter values, 159
fixtures, 124
groups, 172
inhibitive masters to pages, 297
pages, 299
palettes, 180
parameter values into an editor, 192
scenes, 239
scenes to pages, 297
shows, 111
creating
cuelists, 234
effects, 245
folders, 112
pages, 293
creation date, 111
cross-over cable, Ethernet, 73
crossfade
manual, 277
Cue Only, 280
cuelist
default rate, 263
feedback, 273
wrapping, 263
Cuelist Directory, 97
Cuelist Rate, 276
cuelists, 8, 233
configuring playback controls, 305
copying, 235
copying to pages, 297
creating, 234
deleting, 234
moving, 235
moving to pages, 298
naming, 234
options, 262
ordering of cues, 228
pages, 293
playback, 255
removing from pages, 298
renumbering, 206
status, 271
using as a chase, 278
Cuelists
Multiple, 265
cues
copying, 205
deleting, 204
editing contents, 207
editing parameter timings, 221
editing times, 219
follow-on, 226
learn timing, 227
linking, 229
looping, 229
manual, 226
moving, 205
naming, 203
numbering, 202
ordering, 228
parts, 9
paths, 218
playing out of sequence, 8
recording, 201
removing parameter values, 203
with a delay time, 218
with a fade time, 216
with selected fixtures only, 203
with state, 212
simultaneous, 7
timing, 215
tracking backwards when recording, 208
tracking forwards when deleting, 210
tracking forwards when inserting, 209
triggering, 226
triggering from timecode, 319
wait time, 226
cursor keys, 123
cut, 97

D

date
creation, of a show file, 111
setting the console clock, 70
default printer, 72
default value of parameters, 141
Delay button, 100
delay time, 215, 218
fanned, 225
deleting
cuelists, 234
cues, 204
desktop views, 92
effects, 252
fixtures from groups, 171
groups, 171
link cues, 229
pages, 299
palettes, 179
scenes, 238
shows, 111
deselecting fixtures, 147
desk channels, 5, 123
desk lights, 66
desktop views, 90
deleting, 92
naming, 91
options, 91
recalling, 91
recording, 90
desplazamiento del contenido de la ventana, 89
DHCP, 74, 78
DHCP server, 75
direct palettes, 97, 186
directories, 97
automatic naming of items, 99
default item names, 99
directory (ver folders)
discrete parameter values (ver slots)
Display
playback wings, 81
displays, 64
displays, external, 65
DMX, 11
DMX address, 13, 128
DMX Processor, 11, 73
adding for patching, 128
backlight off time, 80
Especificaciones técnicas, 376
IP address, 78
locking the controls, 79
mains power, 77
multiple, 75
Net number, 78
port number, 79
resetting, 80
selecting when patching, 128
status, 81
updating software, 364
using, 77
watchdog, 80
DMX universe, 128

E

Edit button, 102
and the command line, 103
Edit Fixtures window, 139
editing
cue contents, 207
cue timings, 219
effects, 245, 251
group contents, 171
palette contents, 178
parameter timings in cues, 221
scene contents, 239
Editor Toolbar, 101
Editor Values Toolbar, 101
editors, 100
bringing in values from onstage, 189
clearing the contents of, 166
locking, 102
which is the current editor?, 105
Effect Directory, 97
effects, 241
can-can, 241
circle, 241
copying, 252
deleting, 252
editing, 245, 251
engine, 245
fanning, 245
fly in, 241
iris chase, 241
length, 242
moving, 252
n-shot, 242
naming, 251
offset, 242

palettes, 250
predefined, 244
rate, 242
simultaneous, 13
size, 242
square, 241
tables, 241
timing, 248
using in programming, 251
embedded palettes, 175
Enable Aggregation, 94
Enable Jump Toolbar, 96
Enable Timecode, 319
endstops
of parameter values, 152
ESP Vision
visualiser software, 329
Ethernet, 73
switch, 74
Even button, 146
Export
preferences, 115
external
displays, 65
keyboard, 69
mouse, 68
touch screens, 66
Extract, 17

F

Fade button, 100
Fade Changes, 196
fade time, 215–216
default, 216
overriding during playback, 276, 282
overriding during scene playback, 291
with masks, 217
fader, 12
go off zero, 264
release at zero, 264
faders
cleaning, 372
replacing, 372
fanning, 161, 225
effects, 245
Fanning Toolbar, 163
from the command line, 163
in spreadsheet view, 162
multipart, 164
options, 163
with groupings, 164
with the Fan key, 162
Fanning Toolbar, 147
feedback
cuelist, 273
File Browser, 111
fine control of parameter values, 158
fixture builder, 341
fixture library, 107
fixture masters, 12
Fixture Patch window, 128
Fixture Schedule window, 123
fixture types, updating, 116
Fixture window, 123, 136
fixtures, 5
adding, 123
changing type, 125
cloning patching, 133
configuring, 135
copying, 124
copying parameter values, 159
deselecting, 147
duplicating, 124
generic, 123
interchangeable, 14
inverting pan and tilt, 138
inverting the selection, 145
modes, 123
notes, 137
patch notes, 138
patching, 128
proportional patch, 138
protocol, 135
removing, 126
removing from an editor, 166
replicating, 124
reselecting, 147
select all, 145
selecting, 144
selecting from what is onstage, 189
selection order, 147
sub selections, 146
swapping axes, 138
the fixture builder, 341
timing, 221
type, 135
unpatching, 134
user number, 136
flash button

flash level, 264
go on flash, 264
latching, 264
release on off, 264
solo, 264
Flash key, 256
flip, 67, 151
folders
creating, 112
Follow Chosen, 273
Follow Cue, 273
Follow Current, 208
Follow Next, 208
follow-on, 226
follow-on time, 215
Forward button, 209–210
front panel, 11
cleaning, 365

G

generic fixtures, 123
global
palettes, 181
Global button
when recording palettes, 181
glossary, 3, 385
Go key, 256
Goto key, 257
Grand Master, 303
loosing, 303
graphical user interface, 5, 85
Group Directory, 97
groupings (ver fanning)
groups, 169
copying, 172
creating automatically, 126
deleting, 171
editing contents, 171
moving, 172
naming, 170
recording, 169
removing fixtures, 171
using, 170
Guard button, 97, 100, 288

H

halt, 226
action of halt when halted, 264
Halt/Back key, 256
hard command (ver hard value)
hard values, 6–7, 158, 212
headphones, 311
help
full tutorial, 25
getting help, 367
getting started, 3
key to this manual, 3
quick tutorial, 21
Help button, 97, 100
highlight, 193
customising, 194
highlight palette, 97
Hold Over If Active, 294
HSI, 15
HTP, 9, 265–266, 284
scene, 285
hub (ver switch)
hue, 15
Hue, 153

I

I-Wheel, 12, 150
sensitivity, 68
Ignore MSC In, 314
Import
preferences, 115
inhibit, 291
inhibitive masters, 282, 304
copying to pages, 297
moving to pages, 298
removing from pages, 298
Iniciar un Show Existente, 108
Insert button
with cuelists, 236
with cues, 202
with groups, 172
with palettes, 186
with scenes, 240
installing software, 363
intensity, 15
modifying values, 149
interface (ver graphical user interface)
inverting pan and tilt, 138
inverting parameter values, 152
inverting the fixture selection, 145
IP address
console, 74
DMX Processor, 78

using a custom, 75
IPCB fader, 291

J

jump points
in timecode, 321
Jump Toolbar, 96, 102

K

key, 3
double press time, 69
repeat delay, 69
repeat period, 69
keyboard
external, 69
mappings, 359
on-screen, 70
keys
@, 149
Back, 146, 208
blackout, 303
Blind, 196
Choose, 255–256, 281
cursor, 123
Effect, 245
Fan, 162
Flash, 256
Go, 256
Goto, 257
Halt/Back, 256
Highlight, 193
Live, 189, 191
meaning of LEDs, 271
modifier, 86
new, 12
Next, 146, 208
Next Page, 294
Open, 87
Pig, 86, 158, 197, 361 (ver Pig key)
Release, 259, 283
Set, 70
Skip Back, 257
Skip Forward, 257
soft (ver Soft Keys)
Time, 221
Trackball, 67
Update, 102, 194
killing processes, 367
Knockout button, 166

L

Launch Existing Show
automatically, 108
launch macros, 109
Launch New Show, 107
learn timing, 227
Leave In Background, 294
matching master levels, 296
Levels View window, 275
library
choosing, 107
merged status, 111
linear timecode (ver timecode)
gain, 318
Linear Timecode USB Widget, 316
link cues, 229
links (ver link cues)
Live key, 189, 191
Load, 17
logging off, 110
loops, 229
action of Go key, 229
tracking through, 231
Lower Priority, 96
lowlight, 194
lowlight palette, 97
LTP, 9, 265–266, 284
scene, 285

M

macro
command syntax, 323
when changing pages, 296
when cues run, 280
when launching a show, 109
mains power, 64
maintain state, 8, 231
maintenance, 371
front panel, 365
manual
crossfade, 277
manual cues, 226
mask
syntax, 103
when recording effect palettes, 250
when recording palettes, 183
masking
when recording fade times, 217

masters, 8, 12
  fixture, 12
  Grand Master, 303
  inhibitive, 282, 304
  pages, 293
  physical, 255, 281
  virtual, 12, 255, 269, 281, 288
  which is the currently chosen master?, 105
Matching Levels, 296, 303
Merge button
  with cuelists, 236
  with cues, 202
  with groups, 172
  with palettes, 186
  with scenes, 240
merging shows, 116
MIDI, 311
  sending standard syntax, 316
  show control, 313
  using with timecode, 316
MIDI show control, 314
  for tracking backup, 315
MIDI/Timecode Processor, 73
  connecting, 316
  mains power, 77
  technical specification, 376
  using, 77
  using with timecode, 316
modifier keys, 86
monitor (ver display)
mouse, 68
move
  scene master, 281
moving
  cuelists, 235
  cuelists to pages, 298
  cues, 205
  effects, 252
  groups, 172
  inhibitive masters to pages, 298
  pages, 299
  palettes, 180
  scenes, 239
  scenes to pages, 298
  shows, 111
MSC, 313
multiple
  consoles on the network, 11, 75
  DMX Processors, 75
  patch points, 131
  shows on the network, 11, 76

N

naming
  cuelists, 234
  cues, 203
  desktop views, 91
  effects, 251
  groups, 170
  palettes, 176
  scenes, 238
  shows, 111
  slots, 142
  the show, 107
Net number, 74, 78
Net Number, 128
network, 73
  connecting to an existing, 76
  sending timecode over, 316
  status, 81
network processor, 73
  mains power, 77
  using, 77
networking, 11
new
  playback features, 12
  show, 107
new show, starting, 111
next, 67
Next button, 208
Next key, 146
Next Page key, 294
numbering
  cues, 202
    (ver también renumbering)

O

Odd button, 146
on-screen keyboard, 70
Open key, 87
ortho mode, 67
Output window, 274

P

pages, 8, 293
  changing, 294
  clearing, 298
  copying, 299

copying cuelists to, 297
copying inhibitive masters to, 297
copying scenes to, 297
creating, 293
deleting, 299
moving, 299
moving cuelists to, 298
moving inhibitive masters to, 298
moving scenes to, 298
removing cuelists from, 298
removing inhibitive masters from, 298
removing scenes from, 298
template, 300
which is the current page?, 105
Palette Directory, 97
palettes, 6, 97, 175
automatic naming, 99
copying, 180
creating automatically, 126
default names, 99
deleting, 179
direct, 186
editing contents, 178
effect, 250
effects, 13
global, 181
moving, 180
naming, 176
recording, 176
recording with masking, 183
recording with timings, 184
reference, 185
showing references to in editors, 100
types of content, 181
using in programming, 177
pan (ver position)
parameter, 5, 14
timing, 9
parameter defaults, 259, 283
parameter types, 148
removing from an editor, 166
parameter wheel
sensitivity, 68
parameter wheels, 151
parameters
default value, 141
making non-releasable, 142
minimum and maximum values, 140
modifying values, 148
naming slot values, 142
offset value, 141
removing value from an editor, 166
separating, 167
timing, 221
Parked Output window, 198
parking, 197
paste, 97
patch
proportional, 138
patch points, multiple, 131
patching, 128
adding DMX Processors, 128
cloning, 133
finding unused addresses, 131
fixtures to multiple addresses, 130
multiple patch points, 131
several fixtures at once, 130
unpatching, 134
Path button, 100
paths, 215, 218
Per Fixture button
when recording palettes, 181
Per Fixture Type button
when recording palettes, 181
Persist on Override, 268, 287
Pig key, 86, 158
for copy and paste, 97
for fine control of parameter values, 158
list of commands, 361
to unpark parameters, 197
when using desktop views, 91
when using directories, 97
with the I-Wheel, 150
pile-add effects, 269
pile-add Effects, 288
pinning windows, 88
playback, 8
configuring controls, 305
cuelists, 255
scenes, 281
using pages, 293
Playback
Priority, 265, 284
Playback Bar, 271, 290, 296, 303
Playback Priority, 267
scene, 287
playback wing, 81, 273
playbacks, 12
point cues, 202
pointer mode (ver Trackball)

port number, 76, 108
  console, 74
  DMX Processor, 79
position
  flip, 151
  modifying values, 150
position mode (ver Trackball)
power, 64
Preferences, 63
  Console, 69
preferences
  loading and saving, 115
preferences, user, 63
Prev button, 146
printers
  adding, 71
  modifying, 73
  removing, 73
  setting defaults, 72
priority of aggregated sections, 96
priority of cuelists, 267
priority of scenes, 287
problems
  reporting, 369
  solving, 367
processes
  restarting, 367
Programmer
  contents after recording, 202
Programmer, the, 100, 143
  bringing in values from onstage, 189
  clearing the contents of, 166
proportional patch, 138
protocol
  of fixtures, 135

Q

quit, 110

R

Rackmount Control Unit
  technical specification, 377
Raise Priority, 96
rate override, 276, 282
Rate Wheel, 12, 276, 291
real world units, 13
Record Options Toolbar, 184
  with cuelists, 236
  with cues, 202
  with effect palettes, 250
  with groups, 172
  with palettes, 186
  with scenes, 240
recording
  CD-ROMs, 114
  cuelists, 234
  cues, 201
    removing parameter values, 203
    with a delay time, 218
    with a fade time, 216
    with selected fixtures only, 203
    with state, 212
  desktop views, 90
  direct palettes, 186
  effect palettes, 250
  effects, 245
  groups, 169
  link cues, 229
  pages, 293
  palettes, 176
  parameter timings, 221
  scenes, 237
reference palettes, 185
Release
  scene, 283
Release All, 294
release cue, 260
Release key, 259
Release on Other Go, 261
  scene, 284
Release Time, 259
  scene, 283
releasing parameters, 142
Rem Dim button, 150
Remember Fader Values, 294
Remove
  playback wings, 81
renaming
  shows, 111
renumbering
  cuelists, 206
Reorder button, 147
repeat, with fanning, 164
Replace button
  with cuelists, 236
  with cues, 202
  with groups, 172
  with palettes, 186
  with scenes, 240

replacing
faders, 372
touch screens, 371
Trackball, 373
replicating fixtures, 124
reselecting fixtures, 147
restarting, 110
processes, 367
Restore Activity, 296
Reverse button, 147
RGB, 15
RGB colour, 153
router (ver switch)

S

safety information, 379
saturation, 15
Saturation, 153
scene
masters, 12
release, 283
Scene Directory, 97
scene master
copy, 281
move, 281
scene rate
overriding during scene playback, 291
scenes, 237
configuring playback controls, 305
copying, 239
copying to pages, 297
deleting, 238
editing contents, 239
moving, 239
moving to pages, 298
naming, 238
playback, 281
recording, 237
removing from pages, 298
status, 290
timing, 240
Scenes
Multiple, 284
select all, 67, 145
Select Toolbar, 146
selecting fixtures, 144
from what is onstage, 189
selection order, the, 147, 169
separating parameters, 167
servicing, 371
set, 67
Set key, the, 70
show
connecting to a running, 108
launch automatically, 108
launching a new, 107
launching an existing, 108
name, 107
show control
MIDI, 314
Show Manager, 110
Show Palettes button, 100
show server, 108
shows
backing up, 113
changing current, 111
copying, 111
creation date, 111
deleting, 111
managing, 110
merging, 116
moving, 111
multiple, on the network, 11, 76
naming, 111
renaming, 111
starting new, 111
updating fixture types, 116
shuffle, 67
Shuffle button, 147
shutting down, 110
simultaneous
cues, 7
effects, 13
Skip Back key, 257
Skip Forward key, 257
slots, 152
naming, 142
Soft Keys, 12, 85
soft patching, 130
software
beta, 370
clean install, 363
updating, 363
version numbering, 370
sound, 311
Source button, 100
specifications, 375
split times, 217
spreadsheets, 92

aggregation, 94
compact mode, 93
Start Window, the, 107
starting a new show, 111
starting up, 107
State button, 212
static address, 74
Status Bar, 105
sub selections of fixtures, 146
Suck button, 190
support, 367
Suppress MSC Out, 314
swap to screen, 67
swapping axes, 138
switch, Ethernet, 74
switching off the console (ver shutting down)
symbols, 3
syntax, 103

T

tables
effects, 241
Tap Sync, 279
technical specifications, 375
technical support, 367
template page, 300
template pages, 97
theatre
lighting consoles, 5, 9
tilt (ver position)
time
setting the console clock, 70
timecode, 226, 311
jump points, 321
options, 318
regenerating, 318
simulating, 321
triggering cues, 319
viewing, 320
timing, 215
effects, 248
fanned, 225
for individual parameters, 9
scenes, 240
toolbars, 85
CD Control Toolbar, 312
Editor Toolbar, 101
Editor Values Toolbar, 101
Fanning Toolbar, 147, 163
Jump Toolbar, 102
Playback Bar, 271, 290, 296, 303
Record Options Toolbar, 184
with cuelists, 236
with cues, 202
with effect palettes, 250
with groups, 172
with palettes, 186
with scenes, 240
Select Toolbar, 146
Slot Toolbar, 142
Status Bar, 105
View Toolbar, 90
Window Control Toolbar, 88
touch screens, 11–12, 85
backlight off time, 65
brightness, 64
calibration, 64
cleaning, 365
disabling, 65
external, 66
maintenance, 365
replacing, 371
touched values, 202
touching parameters, 158
with Live, 191
with Pig, 158
Touchscreen Monitor
technical specification, 377
track backwards, 208
track forwards, 209–210
track through, 7, 158
Track Through Loops, 280
Trackball, 12, 138, 151
keys, 67
modes, 66
replacing, 373
sensitivity, 68
using for pan and tilt, 150
which is the current mode?, 105
tracked value, 6
tracking, 6–8, 158, 167, 212
backup, 315
Cue Only, 280
stopping values tracking forwards, 209–210
through loops, 231
Track Through Loops, 280
tracking backwards, 208
Trigger Forwards Only, 319
trigger macro, 280

triggers, 226
troubleshooting, 367
turning off the console (ver shutting down)
type
  of fixtures, 135

U

Unblock button, 212
unblocking, 212
undo, 86
units
  real world, 13
universe
  cloning, 133
  unpatching, 135
unpatching, 134
  by DMX address, 135
Update key, 102
  Auto Update, 194
updating
  fixture types, 116
  software, 363
user interface, 5
User Manual
  reporting problems, 370
User Number
  modifying, 136
User Preferences, 63
  Console, 64–69
  Edit, 150, 167, 216
  Playback Defaults, 155, 294

V

Value button, 100
version numbering, software, 370
video timecode (ver timecode)
View by DP, 131
View Cue, 208
View Toolbar, 90
views (ver desktop views)
Views Directory, 90, 97
virtual masters, 12, 269, 288
Vision
  visualiser software, 329
visualiser software
  using with the Wholehog III, 329

W

wait time, 215, 226
wheel
  I-Wheel, 12
  Rate Wheel, 12
white point, 16, 155
Wholehog II, 11
Wholehog III
  clean software install, 363
  reporting problems, 369
  technical specification, 375
  updating software, 363
Window Control Toolbar, 88
windows
  bringing to the front, 88
  closing, 88
  Cuelist, 233
  directory, 97
  Edit Fixtures, 139
  editor, 100
  Fixture, 123, 136
  Fixture Patch, 128
  Fixture Schedule, 123
  Fixture, View by DP view, 131
  Launched Processes, 367
  Levels View, 275
  moving, 88
  opening, 87
  Output, 274
  Parked Output, 198
  pinning, 88
  resizing, 88
  scrolling contents, 89
  Show Manager, 110
  spreadsheets, 92
Wings, 81
wings
  playback, 81, 273
with state, 212
WYSIWYG
  visualiser software, 329

Z

Zip drive, 107, 110
  ejecting a disk, 112